Wii • NINTENDO DS • RETRO

05/09 • AUSGABE 145 • € 3,50

N-ZONE

DAS MEISTVERKAUFTE MONATLICHE NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 05

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

Enthüllt: Das neue ZELDA für den DS!

GTA
CHINATOWN WARS
• Das DS-GTA im XXL-Test
• Tipps & Tricks

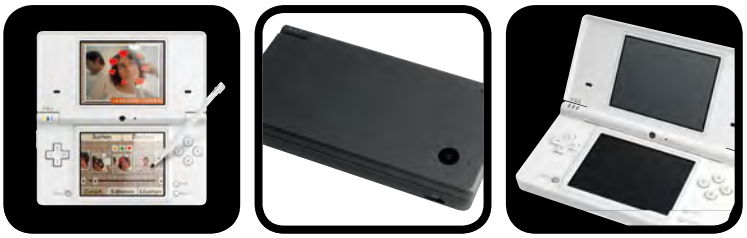
AUF 6 SEITEN!

RABBIDS GO HOME
Brandheiß: Die irren Hasen wüten bald wieder auf der Wii!

Exklusiv: Das Gipfeltreffen der Superstars angespielt!

MARIO & SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN

Nintendo **DSi**



Der Lifestyle-DS: Das kann der **DSi** besser als seine Vorgänger!

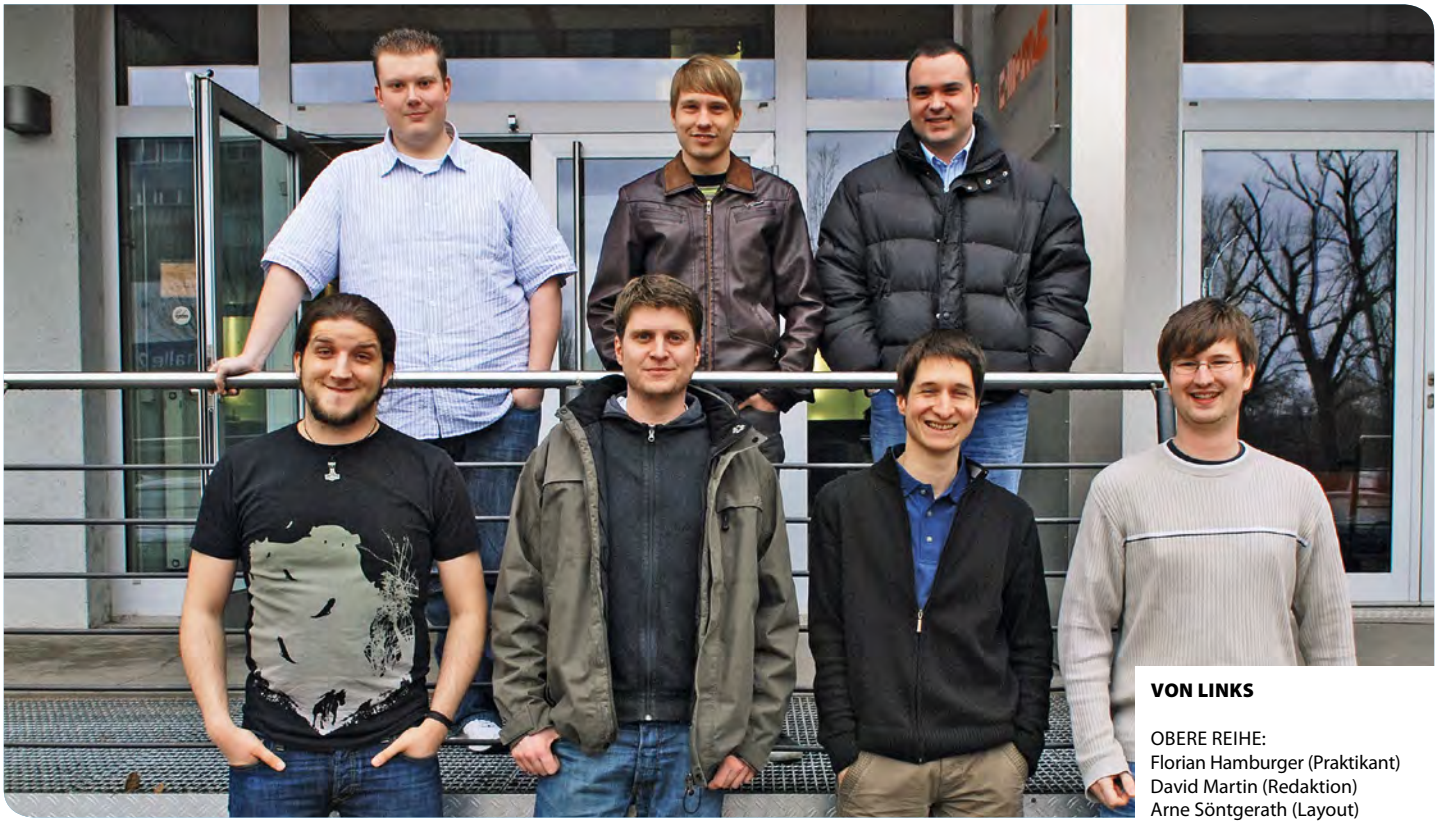
RANDEL.DE [HAMBURG]

Nintendo®

Entdecken Sie eine neue Art sich unterhalten zu lassen. Eine neue Art kreativ zu werden. Eine neue Art Spaß zu haben. Denn der Nintendo DSi kommt mit zwei Kameras und witzigen Effekten für ausdrucksstarke Bilder. Mit Nintendo DSi Sound sind Sie immer bestens aufgelegt. Und mit der DSi Ware holen Sie sich jederzeit die neuesten Spiele und Anwendungen aus dem Netz. Entdecken Sie Nintendo DSi.

www.nintendo.de

TM, ® AND NINTENDO DSi ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2009 NINTENDO.



VON LINKS

OBERE REIHE:
Florian Hamburger (Praktikant)
David Martin (Redaktion)
Arne Söntgerath (Layout)

UNTERE REIHE:
David Mola (Layout)
Thomas Eder (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
Sebastian Heise (Redaktion)

DA TUT SICH WAS!

Nintendo kündigt auf der GDC ein neues Zelda, die Virtual Console Arcade und eine Menge Neuigkeiten für den WiiWare-Kanal an.

Die Fans haben gespannt auf die Rede von Nintendo-Chef Satoru Iwata bei der diesjährigen Games Developers Conference (GDC) in San Francisco gewartet. Die Reaktionen darauf waren zweigeteilt: Einserseits hörte man begeisterte Stimmen, was das neue *Zelda* für den DSi, das Software-Update 4.0 für die Wii und natürlich die Virtual Console Arcade betrifft. Andererseits blieben eine Menge Fragen offen, beispielsweise nach einem neuen *Zelda*- oder *Mario*-Titel für die Wii. Hier gibt's leider nicht die Sensationen zu verkünden, auf die Wii-Besitzer schon seit einiger Zeit warten. Deshalb stellen wir fest: Ja, es tut sich was. Aber tut sich auch genug? Wir müssen uns also noch bis zur E3-Spielemesse im Mai gedulden, sind aber davon überzeugt, dass Nintendo auf der GDC noch nicht sein ganzes Pulver verschossen hat und auf der E3 einige Überraschungen für uns Spieler aus dem Ärmel zaubern wird! Wir dürfen gespannt sein, was uns die nächsten Wochen bringen.

RÜCKKEHR DER GROSSEN NAMEN

Mario, Sonic, Raymans ravende Karnickel, *Grand Theft Auto*, *MySims* – diesen Monat haben wir interessante Berichte zu vielen erfolgreichen Marken, die entweder eine Fortsetzung oder ihr Debüt auf Nintendo-Konsolen feiern. So etwa das erste *GTA* für den DS, zu dem wir einen gewaltigen XXL-Test sowie coole Tipps & Tricks für euch parat haben, oder unsere brandheiße Vorschau zu Mario und Sonics zweitem sportlichen Gipfeltreffen. Und es wird so weitergehen: Erfolgreiche Spielereihen verschiedener Publisher werden in den nächsten Wochen für die Wii angekündigt! Mehr dürfen wir euch leider nicht verraten, aber freut euch auf ein Wiedersehen mit alten Bekannten! Es lohnt sich, unseren topaktuellen Internetauftritt unter www.n-zone.de im Auge zu behalten!

UND Wii MOTIONPLUS?

Wir haben schon manche Entwickler auf Wii MotionPlus angesprochen und gefragt, warum das Spiel XY dieses Steckzubehör nicht unterstützt. Die Antwort lautet immer wieder: „Wir wussten nichts davon." Offenbar hat Nintendo die kreativen Spielemacher noch nicht über den Einsatz von MotionPlus in ihren Spielen informiert. Die Folge: Erfolgsgaranten wie *Conduit* müssen die angekündigte MotionPlus-Unterstützung jetzt kleinlaut streichen. Nintendo-Präsident Reggie Fils-Aime hat Wii MotionPlus auf der GDC dennoch fürs Frühjahr 2009 angekündigt!

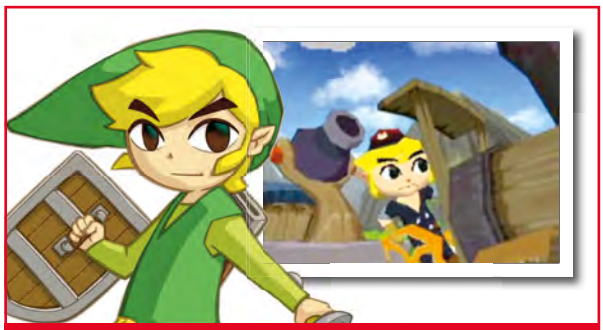
Viel Spaß bei der Lektüre wünscht
euer N-ZONE-Team

REPORTAGE: DER DSi IM PRAXISTEST

Lohnt sich die Anschaffung für Besitzer des Ur-DS beziehungsweise des Lite? Was genau hat der DSi zu bieten? Wie gut sind Kamera, Browser und Multimedia-Features? All diese Fragen beantworten wir in der großen DSi-Reportage. **AB SEITE: 16**

VORSCHAU: RABBIDS GO HOME

Die liebenswert-dämlichen Biester bekommen ein neues Wii-Spiel! Erste Infos dazu findet ihr in unserer brandheißen Vorschau. **SEITE: 24**



VORSCHAU: THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

In letzter Sekunde erreichten uns die Infos zum neuen Zelda für den DS! **SEITE: 14**

NEWS

Allgemeine News 08
News-Schwerpunkt 12
Import-News 72

REPORTAGE

Der DSi 16

JEDEN MONAT

DVD-Cover 93
DVD-Inhalt 06
Impressum 96
Termine 44
Die besten Spiele 46
Startseite Vorschau 18
Startseite Test 50
Leserbriefe 80
Nachspiel 97
Spielerforum 82
Zeugnis 95

VORSCHAU

Wii
Anno – Erschaffe eine neue Welt 32
Dead Space Extraction 26
Excite Bots: Trick Racing 39
Ghostbusters: The Videogame 30
Little King's Story 36
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen 20
MySims Racing 38
Punch-Out!! 28
Rabbids Go Home 24
The Kore Gang 34
Tiger Woods PGA Tour 10 40
Williams Pinball Classics 41

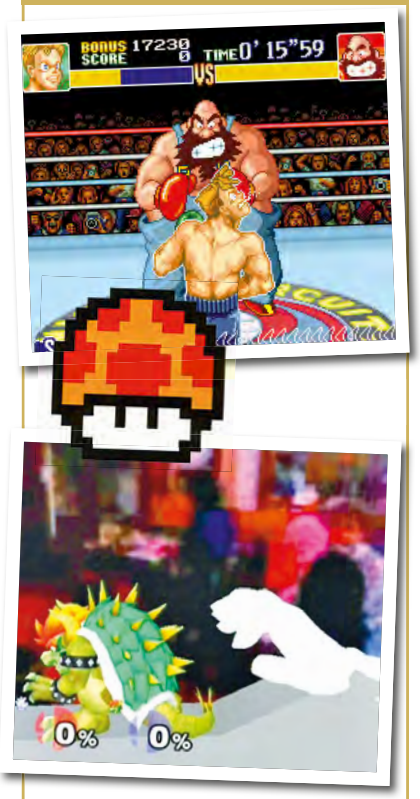
DS
Ghostbusters: The Videogame 42
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen 20
The Legend of Zelda: Spirit Tracks 14

TEST

Wii
Baphomets Fluch: Director's Cut 52
Think 63
Don King Boxing 62
Family Ski & Snowboard 60
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time 68
MotoGP 58
Nerf N-Strike 62
Rockband AC/DC 61
Tenchu: Shadow Assassins 54
Trivial Pursuit 63
Ultimate Band 56

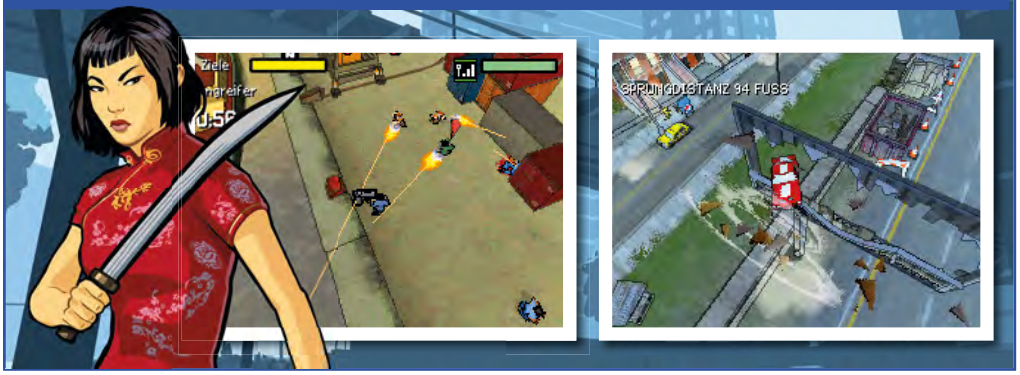
DS
Bleach: Dark Souls 73
Blue Dragon Plus 70
Denkspiele für Dummies 75
Die Gilde DS 72
Dropcast 75
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time 68
Grand Theft Auto: Chinatown Wars 66
MySims Party 75
Naruto Ninja Destiny 73
Puzzle Quest Galactrix 74
SpongeBob Schwammkopf: Küchenchef 75
Ultimate Band 74

RETRO:
DAS VOLLE PROGRAMM FÜR RETRO-FANS:
Tests der neuesten Virtual Console-Spiele; Die 10 ...; Jäger und Sammler - BETA: Zelda: Ocarina of Time
AB SEITE: 84



VORSCHAU: MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN
Das sportliche Gipfeltreffen der beiden Videospiel-Titanen geht in die nächste Runde! Wir hatten bereits die Möglichkeit, den potenziellen Überflieger zu spielen! **SEITE: 20**

TEST + TIPPS: GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS
Ob das erste *GTA* für den Nintendo DS die hohen Erwartungen der Fans erfüllt, verraten wir euch in unserem ausführlichen Mega-Test. **SEITE: 64+90**



TEST

Virtual Console
Clu Clu Land 85
Super Punch Out!! 84
Wonderboy III: Monsterland 85

TIPPS

Wii
Sonic und der Schwarze Ritter 92
Castlevania Judgment 92
Tenchu: Shadow Assassins 92

DS
Grand Theft Auto: Chinatown Wars 90

RETRO

Jäger und Sammler 86
Virtual Console 84
Die 10 ... 88

ALLE TITEL IN DIESER AUSGABE:

Anno – Erschaffe eine neue Welt 32
Baphomets Fluch: Director's Cut 52
Bleach: Dark Souls 73
Blood Bowl 11
Blue Dragon 70
Boom Blox Smash Party 11
Castlevania Judgment 92
Clu Clu Land 85
Dead Space Extraction 26
Denkspiele für Dummies 75
Die Gilde DS 72
Disney TH!NK 63
Don King Boxing 60
Dropcast 71
Excite Bots: Trick Racing 39
Family Ski & Snowboard 60
Final Fantasy crystal Chronicles: Echoes of Time 68
Ghostbusters: The Videogame 30, 42
Grand Theft Auto: Chinatown Wars 66
Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure 77
Little King's Story 36
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen 20
MotoGP 58
MySims Party 75
MySims Racing 38
Naruto Ninja Destiny 73
Nerf N-Strike 62
Punch-Out!! 28
Puzzle Quest Galactrix 74
Rabbids Go Home 24
Rittai Picross 76
Rockband AC/DC 61
Sonic und der Schwarze Ritter 92
SpongeBob Schwammkopf: Küchenchef 75
Super Punch-Out!! 84
Tenchu: Shadow Assassin 54, 92
The Kore Gang 34
The Legend of Zelda: Spirit Tracks 14
Tiger Woods PGA Tour 10 40
Trivial Pursuit 63
Ultimate Band 56, 74
Vertigo 11
Williams Pinball Classics 41
Wonderboy III: Monsterland 85

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 05/2009, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

TOP-THEMA

Mario Power Tennis „New Play Control!"
Das Turnier ist eröffnet!
Geteilter Spaß ist doppelter Spaß
Minispiel-Manie

VORSCHAU

Wii
Let's Tap
Little King's Story
The Kore Gang

DS
Mario & Luigi RPG 3

TEST

Wii
Baphomets Fluch: Director's Cut
Family Ski & Snowboard
MotoGP
Ready 2 Rumble Revolution
Rockband AC/DC Live
Tenchu: Shadow Assassins
Ultimate Band

DS
Bleach: Dark Souls
Die Gilde DS

BONUS

Leserfilm: N-ZONE wettet, dass…
Anno: Erschaffe eine neue Welt (Präsentation)
Grey's Anatomy (Hinter den Kulissen 1)
Grey's Anatomy (Hinter den Kulissen 2)

SPIELE-TRAILER

Bomberman 2
Enchanted Folk and the School of Wizardry
GTA: Chinatown Wars
Guitar Hero: Metallica
Marbles! Balance Challenge
Pro Evolution Soccer 2009
Ready 2 Rumble Revolution
Sports Island 2
Suikoden Tierkreis
Think!
Virtua Tennis 2009
World Sports Party

Das aktuelle N-ZONE-DVD-Cover zum Ausdrucken findet ihr im Heft auf der Seite 93 und auf der aktuellen DVD als PDF-Datei!

KONAMI

ZEIGE DEINEM TEAM, WO ES LANG GEHT!

PES 2009 - jetzt für Wii™.

PES 2009

PRO EVOLUTION SOCCER™

⚽ ZWEI NEUE SPIELMODI ⚽ DREI STEUERUNGSOPTIONEN INKLUSIVE CLASSIC CONTROLLER
⚽ BIS ZU ACHT SPIELER, ZWEI KONSOLEN, EIN ONLINE-MATCH ⚽ MIT EIGENEM Mii SPIELEN

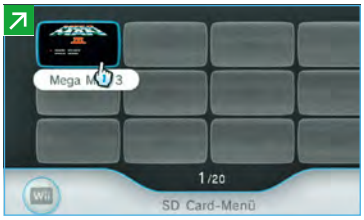
WWW.PESUNITES.COM

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2009 Konami Digital Entertainment
Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

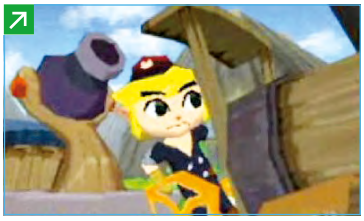
nintendo Wi-Fi connection

Wii™

TOPS & FLOPS

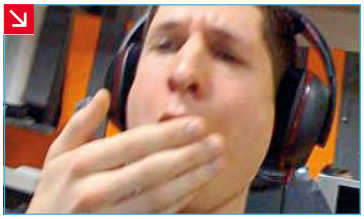


MEHR PLATZ IM ARCHIV
Das Wii-Firmware-Update 4.0 ermöglicht das Auslagern von Virtual-Console- und WiiWare-Spielen auf SD-Card.



FAHRKARTEN, BITTE!
Auf der Game Developers Conference hat Satoru Iwata ein neues DS-*Zelda* angekündigt. Es kommt noch 2009!

ABRÄUMER GTA
Grand Theft Auto: Chinatown Wars knackt im Test locker die 90-Prozent-Hürde. Wer's nicht zockt, ist selbst schuld.



NIX LOS AUF DER Wii
Auf der GDC beschränkte sich Nintendo auf WiiWare-Ankündigungen. An „richtigen" Wii-Spielen hat's gefehlt.

Wii-SHOP-KANAL OHNE BISS
Dem Freitag fehlt's allzu oft an Kultstatus: Viel zu oft wird der Download-Kanal mit miesen Gurken zugestopft.

DIE VOLLE PACKUNG FINAL FANTASY FÜR Wii

Rollenspiel-Zauber im WiiWare-Kanal: Exklusive Spin-offs für Wii-Zocker!

Eigentlich durfte sich nach der Games Developers Conference in diesem Jahr niemand beschweren. Nintendo-Boss Satoru Iwata hat fast alle Wünsche erfüllt: Angekündigt wurde allen voran ein neues *Zelda* für DS (siehe Vorschau ab Seite 14), die Unterstützung von bis zu 32 Gigabyte großen SDHC-Karten und das damit verbundene Wii-Menü 4.0. Es gab aber noch mehr auf der Enthüllungsshow in San Francisco, was vor allem für *Final Fantasy*-Fans interessant werden dürfte: *Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Darklord* (Bild unten) kommt dieses Jahr für WiiWare und ist sozusagen der inoffizielle Nachfolger zum WiiWare-Starttitel *My Life as a King*. Wie der Titel schon andeutet, erlebt ihr das Spiel diesmal aus einer etwas anderen Perspektive: Als Tochter eines dunklen Lords versucht ihr, euch aufdringliche Abenteurer vom Hals zu halten, die euren kostbaren dunklen Kristall rauben wollen. Dazu legt ihr strategische Fallen in eurem Turm-Dungeon aus. Der zweite *Final Fantasy*-Titel, der für Nintendos Spiele-Downloadservice angekündigt wurde, ist *Final Fantasy IV: The After Years* (Bild oben). Für japanische Handys gibt's den Nachfolger zum vierten Teil bereits seit Februar vergangenen Jahres. Der hat ja kürzlich ein gelungenes DS-Remake erfahren. Die Story um den dunklen Ritter Cecil und seinen Weg der Wiedergutmachung zählt zu den gelungensten Geschichten unseres Lieblingsmediums überhaupt. In *The After Years* tretet ihr jedoch in die Fußstapfen seines Sohnes Ceodore. Zum weiteren Verlauf der Handlung sind noch keine Infos vorhanden. Viele bekannte Charaktere aus *Final Fantasy IV* sollen aber Ceodores Weg kreuzen. *Final Fantasy*-Liebhaber werden also dieses Jahr gut bedient, zumal der erste Teil der Serie zumindest für Japan und USA für die VC ankündigt wurde. Daumen drücken! Dann klappt's auch mit einem Release bei uns. **(fh)**

WIIWARE | **ROLLENSPIEL** | **Hersteller:** Square-Enix, **Termin:** 2009

EINE NEWS, ZWEI MEINUNGEN

DIE VIRTUAL CONSOLE WIRD ZUR SPIELHALLE

Ab sofort werden auf der Virtual Console auch Spielhallen-Titel angeboten. Sega, Namco und Taito haben vom Start weg ihre Unterstützung bekräftigt. Derzeit sind etwa *Space Harrier, Gaplus, Star Force, Solvalou* oder *Mappy* herunterladbar. Vor dem Spielstart lässt sich jeweils eingeben, wie viele virtuelle Münzen man investieren möchte – dann beginnt das Spiel, wie man es von früher kennt. Hier kommentieren Christoph und Sebastian die „Virtual Console Arcade" getaufte Wii-Spielhalle:

CHRISTOPH KRAUS KOMMENTIERT:

Spielplatz statt Spielhalle: Arcade-Kneipen waren schon früher nie mein bevorzugter Aufenthaltsort. Deshalb kann ich die Begeisterung über die Virtual Console Arcade nicht ganz teilen – ganz im Gegenteil zu meinem Kollegen Thomas, der mit *Space Harrier, Star Force* und Co. groß geworden ist. Viel interessanter ist für mich das Gerücht, dass Nintendo möglicherweise eine Virtual Console für den DSi vorbereitet. Denn angeblich sollen im Sommer ausgewählte Klassiker der Game-Boy-Ära (einschließlich Color und Advance) als Download bereitstehen. Dies könnte auch der Grund sein, weshalb es immer noch keine Handheld-Spiele für die Virtual Console der Wii gibt. Die Chance auf eine erweiterte DSiWare-Rubrik ist strategisch sinnvoll, da Nintendo mit Retro-Spielen in erster Linie die Kernspieler bedient. Und die würden für *Wario Land, Pokémon, Kirby's Dream Land, Link's Awakening* und Konsorten bestimmt gerne den Geldbeutel öffnen.

SEBASTIAN STANGE KOMMENTIERT:

Virtual Console Arcade juckt mich nicht wirklich, da ich meine Zocker-Biografie bereits mit einem eigenen Game Boy beginnen durfte. Immerhin sind 500 Punkte ein fairer Preis und Spielhallennostalgiker dürften sich über die wiederbelebten Arcade-Mumien freuen. Ich warte dagegen immer noch auf einen ganzen Batzen Klassiker für die Virtual Console – *Super Mario World 2: Yoshi's Island, Super Mario Kart* und *Illusion of Time* stehen beispielsweise noch aus, genauso wie zahlreiche Nintendo-64-Perlen. Solange die Arcade-Games also nicht einen kompletten Freitag für sich beanspruchen und dafür andere Download-Titel hinten anstehen müssen, soll es mir recht sein. Weitaus interessanter finde ich allerdings die Gerüchte um eine Game-Boy-Virtual-Console. Einfach mit dem Nintendo DSi online gehen und *The Legend of Zelda: Link's Awakening, Mystic Quest, Duck Tales* und *Metroid II* saugen für 500 Punkte? Mit der Option auf Game-Gear-Exoten? Da würd' ich doch glatt schwach werden und mir doch noch nen DSi besorgen … Aber alle Mutmaßungen sind derzeit noch sinnlos, denn Nintendo kündigt vor der E3 sicher nichts mehr an.

STATISTIK

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 05/09

LEBENSMITTEL DES MONATS:
Nudelsalat, Krautsalat, Frischkäse mit Bärlauch, Teewurst, Baguette, Lauchzwiebeln: Diese kulinarischen Köstlichkeiten überbrückten die Wartezeit während Iwatas GDC-Rede bis die „dicken Dinger" (*Zelda DS*, Wii-Firmware-Update, *Final Fantasy*) angekündigt wurden.

SPIELZEUG DES MONATS:
Die Plastikknarre aus dem Wii-Shooter *NERF N-Strike*, die nicht nur als Wii-Zapper, sondern auch als Spielzeugpistole funktioniert. Aber wo sind die orangefarbenen Gummigeschosse eigentlich geblieben? Eines ist in Christophs Topfpflanze gelandet – die anderen verschollen.

URLAUBER DES MONATS:
Tom und Christoph. Chrüstüph vürbrüchtü sünü Flüttürwüchün ün dür Türkü. Und Tom verbrachte zwar eine komplette Woche mit Lernen, reiste dafür aber auch nach Vancouver, um sich *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen* anzusehen.

EINLADUNG ZUM TENNIS-TURNIER

Spiel, Satz und Sieg: Am 18. April geht es in der Wunderlampe in Nürnberg – Deutschlands erster Videospiele-Lounge & Store – zu wie auf den Tenniscourts in Wimbledon. Dann startet am Egidienplatz 1 das große *Mario Power Tennis*-New-Play-Control!-Turnier. Ab 12 Uhr schlagen bis zu 64 Filzball-Profis knallharte Asse, spektakuläre Returns und zentimetergenaue Lobs im Kampf um die Tenniskrone und wertvolle Preise. Wunderlampe und N-ZONE verlosen in Kooperation mit Nintendo Sachpreise im Wert von über 500 Euro. Dem Erstplatzierten winkt eine Wii mit *Mario Power Tennis*, zusätzlicher Wii-FB und weiterem Nunchuk. Der Zweite gewinnt einen Nintendo DS Lite mit *Professor Layton*. Und der Dritte räumt *Mario Power Tennis* ab.

Wer an dem spannenden Turnier teilnehmen und gegen die N-ZONE-Redaktion antreten möchte, meldet sich mit seinem Namen und der Telefonnummer unter **mariotennis@wunderlampe.de** oder direkt im Ladengeschäft in Nürnberg an. Und das sind die Regeln zum Sieg:

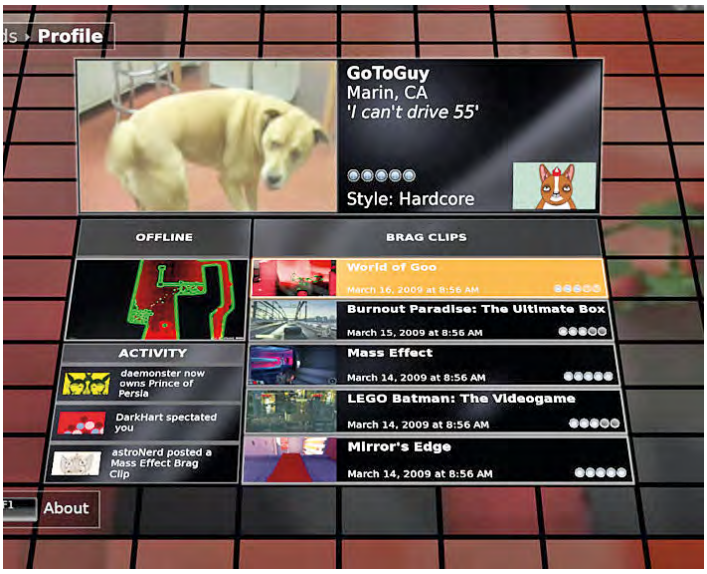
System:
K.-o.-System Einzel mit zwei Gewinnsätzen à 2 Spiele (ab dem Halbfinale 2 Gewinnsätze à 6 Spiele)
Steuerungsmodus:
frei wählbar
Charaktere:
frei wählbar
Powerbälle:
an
Platz:
Standard-Hartplatz

Wir sehen uns!

ONLIVE: BALD NIE WIEDER KONSOLEN KAUFEN?

Dank einer revolutionären Idee soll bald Schluss mit dem Aufrüsten sein.

Frühere Angestellte von Atari, Apple und Eidos arbeiten derzeit am Projekt OnLive. Die Hardware – wahlweise bestehend aus einem Controller oder einer Tastatur – ermöglicht das Zocken von Spielen via Internet. Die Befehle gehen von zu Hause aus zu den OnLive-Servern. Darauf läuft das Spiel und wird von dort aus auf euren Monitor gestreamt. Bereits jetzt zeigen sich die Publisher begeistert von der Technologie. EA, THQ, Codemasters, Ubisoft, Atari, Warner Bros., Take-Two und Epic Games sind bereits mit an Bord und wollen OnLive unterstützen. Die Vorteile liegen auf der Hand. Piraterie ist nahezu ausgeschlossen, Cheating ebenso. Auf der GDC zeigte OnLive 16 Spiele, die auf einem Low-End-Rechner flüssig dargestellt wurden. Wer nicht über einen dementsprechenden Rechner verfügt, dem will OnLive eine Konsole zur Verfügung stellen, die lediglich als Video-Decoding-Hub fungiert. Mit dabei: USB-Ports, eine Bluetooth-Schnittstelle, Audio- und Video-Output sowie HDMI-Verbindung. Kostenpunkt: Niedriger als die Preise aktueller Konsolen. OnLive soll sich im Sommer bereits in die Beta-Phase begeben. Ob, wann und wie dieses Projekt es auf den Markt – und vor allem auf den deutschen Markt – schafft, ist nicht bekannt. **(dm)**



DIE N-ZONE-CHARTSHOW powered by VGchartz.com

Diesmal im Fokus: Die Verkaufszahlen der neuen Final-Fantasy-Titel in Japan

Mit *Echoes of Time* gibt es endlich wieder Nachschub für *Final Fantasy*-Fans auf Nintendo-Konsolen. Der Release des Action-Adventures für Wii und DS ist für uns Grund genug, uns mit der jüngsten Vergangenheit der Serie auseinanderzusetzen. Zudem kehrt *Final Fantasy* mit dem Paukenschlag *The After Years*, einer direkten Fortsetzung zu *Final Fantasy IV*, zu Nintendo zurück. Wie laufen die großen Ableger und Remakes, die bisher auf DS erschienen sind? Wie gut konnte die Nintendo-exklusive *Crystal Chronicles*-Reihe bisher abgesetzt werden? Wir haben für euch die Verkaufszahlen aus Japan ausgegraben – dem Heimatland der Edel-Rollenspiele aus dem Hause Square Enix und zugleich wichtigster Markt für die Spielekost aus Fernost.

IN EIGENER SACHE

PRAKTIKANTEN GESUCHT!
Ihr seid volljährig, schreibt gern und gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gern auch länger – in der N-ZONE-Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief an

Computec Media AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

REDAKTIONS-CHAT:
Das nächste Plauderstündchen mit dem N-ZONE-Team findet am 30. April 2009 zwischen 16 und 17 Uhr statt. Meldet euch bei www.n-zone.de an und chattet mit!

WIR SAGEN DANKE:
Diesmal sagen ausgerechnet mal nicht die Leser danke, weil sie in einem Gewinnspiel gewonnen haben, sondern WIR bedanken uns. Und zwar bei Alexander Lory aus Erkrath für eine selbst gebastelte Kirby-Figur. Coole Sache! Wir reservieren dem Schmuckstück einen Ehrenplatz.

VERTIGO

Super Monkey Ball trifft Kororinpa

Um bei *Vertigo* wortwörtlich die Kugel ins Rollen zu bringen, steht euch eine coole Balance-Board-Unterstützung zur Verfügung. Lehnt euch auf dem Brett nach vorne und auch euer futuristischer Xorb wird sich in dieselbe Richtung begeben. Mit der A-Taste auf der Wii-FB werdet ihr schneller, B bremst euch nahezu sofort ab. Alternativ könnt ihr auch nur die Fernbedienung benutzen. So könnt ihr durch die 50 Stages kugeln und dabei eine recht ansehnliche Grafik bewundern. Die Reise durch psychedelisch anmutende Städte oder altertümliche Ruinen folgt zwar einem sehr schlichten Spielprinzip, dafür bekommt man den Titel zum Budget-Preis von knapp 30 Euro. **(fh)**

WII | **GESCHICKLICHKEIT** | **Hersteller:** dtp, **Termin:** 3. April 2009

BOOM BLOX SMASH PARTY

Mit bunten Klötzchen spielen nur Babys? Von wegen! Steven Spielbergs geniales Boom Blox geht in die zweite Runde!

Pädagogisch wertvoll und ungeheuer spaßig: In *Boom Blox* könnt ihr aus den verschiedensten Klötzchen riesige Konstruktionen bauen und hinterher wieder nach allen Regeln der Kunst zerstören. In der Fortsetzung *Smash Party* setzt EA sogar noch ein paar Klötze drauf: Neue Umgebungen mit insgesamt 400 Levels gilt es zu zerstören, diesmal auch unter Wasser und in der Schwerelosigkeit. Zusätzliche Blöcke wie Virus- oder Katapultsteine dürften das Gameplay noch abwechslungsreicher werden lassen, außerdem dürft ihr nun auch alle Charaktere mit ins Chaos werfen als wären sie Bauklötze. Natürlich könnt ihr auch wieder zusammen oder gegeneinander antreten – diesmal sogar im Team. Vorbildlich: *Smash Party* unterstützt die Wi-Fi-Connection und bietet neben Online-Matches auch die Möglichkeit, neue Levels herunterzuladen. Erscheinen soll das dicke Gesamtpaket noch in diesem Frühjahr. **(sh)**

WII | **GESCHICKLICHKEIT** | **Hersteller:** Electronic Arts, **Termin:** 28. Mai 2009

BLOOD BOWL

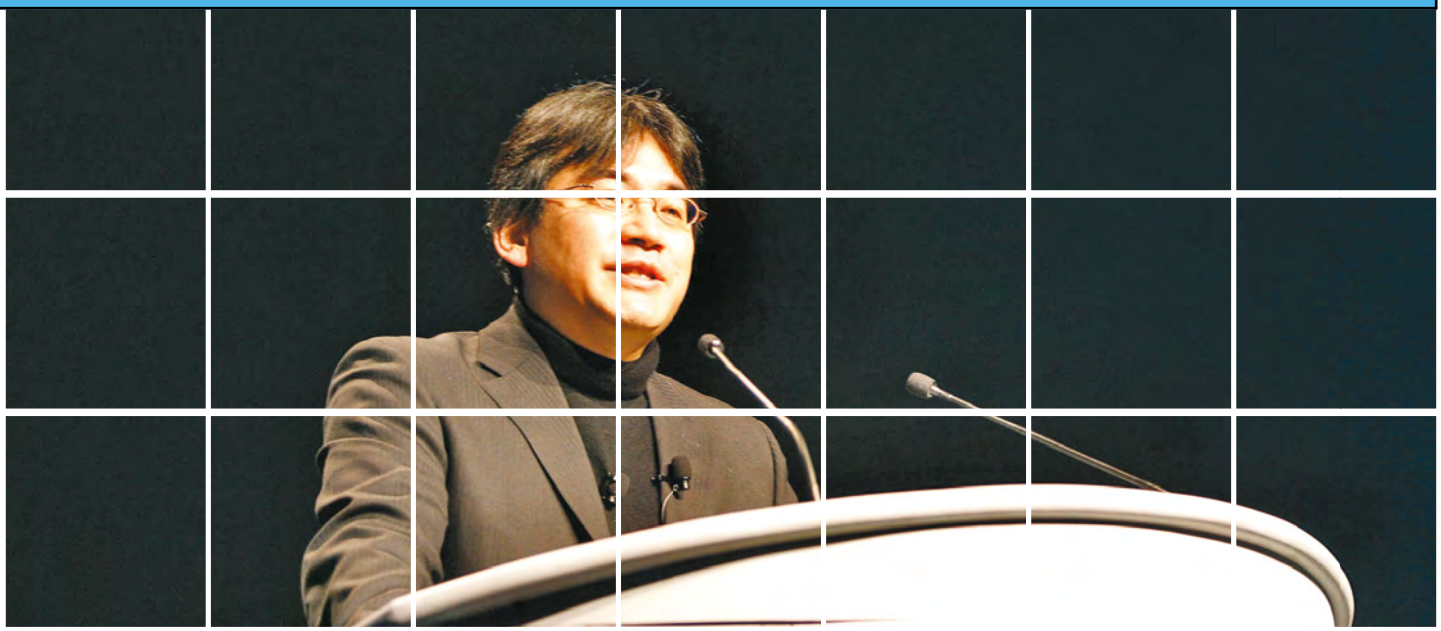
Für alle, denen es in Mario Strikers Charged zu gesittet zuging ...

Das DS-Sportspektakel *Blood Bowl* basiert auf dem gleichnamigen Tabletop-Spiel aus dem Hause Games Workshop. Ihr stellt euch ein Team aus einer von mehreren Fantasy-Rassen zusammen und versucht, euren Gegnern einen Touchdown nach dem anderen um Ohren zu hauen. Keine der Rassen geht dabei besonders zimperlich vor. Bei einem ersten Probezock wirkte *Blood Bowl* sehr strategisch: Ihr zieht eure Fantasy-Footballer kästchenweise über das Spielfeld und führt eure Aktionen am Ende eines jeden Zuges aus. Laut Entwickler gibt es auch die Möglichkeit, wie in einem RPG eure Spieler aufzuleveln und neue Ausrüstung zu kaufen. Natürlich könnt ihr auch zu zweit zocken, was sogar mit nur einem DS funktionieren wird. Dank des schrägen Szenarios und des kruden Humors steht definitiv ein echter Geheimtipp an! Tabletop-Veteranen kringeln sich genauso wie Taktik-Fans den Juni rot im Kalender an, denn dann soll der wilde Genremix hierzulande erhältlich sein. **(sh)**

DS | **SPORT** | **Hersteller:** Koch Media, **Termin:** 26. Juni 2009

NEWS-TICKER

+++ PETA GEGEN CALL OF DUTY 5 (DT.) Die Tierschutzorganisation PETA verurteilte die barbarische Vorgehensweise gegen Hunde im neuesten Teil der *Call of Duty*-Reihe *(dt.)*. Publisher Activision verwies darauf, dass die Misshandlung der Tiere die Skrupellosigkeit des zweiten Weltkriegs widerspiegle und diese für ein authentisches Erlebnis notwendig sei. **+++ AUS DEM SORTIMENT** Galeria Kaufhof reagiert auf die laut werdenden Forderungen und entfernt ab April alle Spiele, die keine Jugendfreigabe erhalten, also ab 18 Jahren freigegeben sind, aus dem Sortiment. **+++ NEUE CHRONIKEN** Capcom kündigte *Resident Evil: The Darkside Chronicles* für Wii an. Der Rail-Shooter soll Ende des Jahres erscheinen. **+++ VERKAUFSSCHLAGER** Kopf-an-Kopf-Rennen in den USA: *Wii Fit* überholt mit 6 Millionen verkauften Exemplaren knapp den Xbox-Megaseller *Halo 3*, der sich bisher 5,9 Millionen Mal verkauft hat. Interessant wird es, wenn *Halo 3* dieses Jahr als Budgettitel in der Xbox-Classic-Reihe erscheint. Wer macht das Rennen? Nintendos Pfundepurzler oder Microsofts Weltraum-Shooter? **+++**



HAT IWATA ES ALLEN GEZEIGT?

Bergsteigen, Notizbuch schreiben, Zug fahren: Nintendo auf der GDC 2009

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

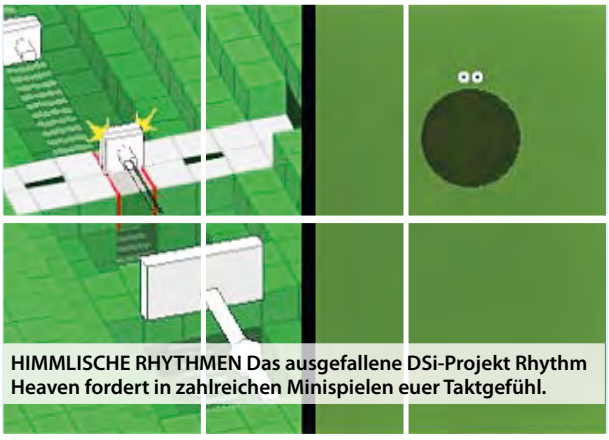
Großes Munkeln im Vorfeld: Kündigt Nintendo einen neuen Top-Titel an? Was wird der DSi in Zukunft bringen? Rückt Big N endlich neue Pläne für die Zukunft raus? Am 25. März 2009 um 17:00 mitteleuropäischer Zeit war es dann endlich so weit: Nintendo-Präsident Satoru Iwata betritt die Bühne und hat nach einigen Anmerkungen zur momentanen Marktsituation auch ein paar echte Neuigkeiten parat.

KEINE PLATZPROBLEME MEHR

Zunächst hat sich Nintendo endlich um das Platzproblem auf der Wii-Festplatte gekümmert und bot bereits während der Pressekonferenz eine simple Lösung an: Mit der neuen Firmware 4.0 wird in der linken unteren Bildschirmecke neben dem runden Menü-Button ein kleines SD-Kartensymbol angezeigt. Dieses bietet Platzhalter für insgesamt 240 Kanäle, die ihr wie bisher auf eurer Speicherkarte platzieren und jetzt auch direkt aus dem neuen Menü starten könnt. Bei unserem Test startete ein NES-Spiel in nur wenigen Sekunden. Satte 32 Gigabyte große SD-Cards werden von der neuen Firmware unterstützt. Achtung: Das aus dem SD-Menü geöffnete Spiel wird in den Speicher geladen, sodass ihr trotz der neuen Lösung genug Platz auf der Festplatte benötigt. Dies sollte aber dank der Möglichkeit, sämtliche Kanäle von nun an auszulagern, kein Problem mehr darstellen. Von jetzt an kann also wild heruntergeladen werden – und auch dafür zeigte Nintendo einige Kandidaten.

NEUE DOWNLOAD-GAMES

Im neuen Virtual Console Arcade-Channel beispielsweise könnt ihr euch klassische Arcade-Spiele auf eure Wii saugen. Namhafte Hersteller wie Namco Bandai, SEGA und Taito sind mit an Bord, Klassiker wie *Space Harrier* und *Star Force* sind also mit dabei. Bereits während der Pressekonferenz war der neue Service lauffähig und mit vier Games bestückt. Sämtliche Arcade-Titel kosten 500 Punkte, statt echtem Geld bestückt ihr die Automatenhits mit virtuellen Münzen. Gleich mehrere vielversprechende neue Download-Titel für WiiWare wurden ebenfalls angekündigt. Zum einen stellte Nintendo *Rock 'n' Roll Climber* vor, bei dem ihr per Wii-FB und Nunchuk auf einen Berg kraxelt – natürlich auch mit Fitnessboard-Unterstützung. Habt ihr den Gipfel erklommen, dürft ihr



HIMMLISCHE RHYTHMEN Das ausgefallene DSi-Projekt Rhythm Heaven fordert in zahlreichen Minispielen euer Taktgefühl.

SCHRÄG In Rock 'n' Roll Climber betätigt ihr euch per Wii-FB und Balance Board als Bergsteiger.

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Nintendo zieht das Tempo an: Lagen von der Ankündigung neuer Spiele bis zu deren Erscheinen früher oft Jahre, geht heute alles schneller. Bester Beweis ist *Spirit Tracks*: Iwata-san hat das Spiel am 25. März angekündigt – und es soll noch dieses Jahr kommen, wenn man dem Japan-Präsidenten glaubt! Auch die Tatsache, dass das Wii-Firmware-Update 4.0 am selben Abend online ging, an dem es angekündigt wurde, ist verblüffend. Genauso fix darf es gern auch auf der E3 im Sommer zugehen, wenn hoffentlich auch die Wii-Fraktion mit neuen Ablegern der Traditionsserien versorgt wird. Denn bislang sind *Punch-Out!!* und *Excitebots: Trick Racing* die einzigen Titel, auf die man sich als Gamer freut. Bemerkenswert finde ich übrigens die künftige Versorgung des WiiWare-Kanals. Offenbar will Nintendo am bisherigen Kriechtempo der Spiele-Neuveröffentlichungen etwas ändern. Dafür sind die neuen *Final Fantasy*-Titel bestens geeignet.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Im Großen und Ganzen hat Nintendo genau das geliefert, was viele Fans erwartet haben. Es freut mich, dass mit dem Firmware-Update endlich eine preisgünstige Lösung für das leidige Speicherproblem gefunden wurde. Schließlich bekommt man für knapp 10 Euro inzwischen bis zu zwei Gigabyte Speicher. Weder die Virtual Console Arcade-Erweiterung noch Spiele wie *Rock 'n' Roll-Climber* ließen mein Fan-Herz allerdings höher schlagen. Wo bleiben Fox McCloud und Captain Falcon? Zum Glück kam dann – neben *Zelda* natürlich – doch noch mein ganz persönliches Highlight: *Final Fantasy IV* wird weitergeführt und das sogar auf einer Nintendo-Konsole, wo es einstmals auch erschienen ist. Nach *Mega Man 9* also der nächste Retro-Kracher im Original-Look. Zeit, den DS mit GBA-Slot rauszukramen, um mich für die Fortsetzung mit dem ersten Teil warmzuzocken!

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Na bitte, es geht doch! Mit *Spirit Tracks* kommt ein neues *Zelda* – zwar „nur" für DS, aber nach dem famosen *Phantom Hourglass* freue ich mich wirklich auf Links Lokomotiv-Fahrt ins Abenteuer. Das eher bizarre *Rock 'n' Roll Climber* kann ich jedoch nicht ganz nachvollziehen. Hier wurde mir etwas zu krampfhaft versucht, das Balance Board in ein Spiel zu integrieren. Aber wer weiß? In der Regel machen mir absurde Spielideen immer viel Spaß und wenn sich die virtuelle Klettertour nicht als Aprilscherz entpuppt, werde ich auf jeden Fall ein Auge drauf haben. Nimmt man nun noch die sinnvollen Verbesserungen der Wii-Firmware sowie den neu erscheinenden DSi hinzu, steht Nintendo doch ganz gut da, oder? Schließlich ist die GDC keine Spielemesse und nicht wirklich das ideale Forum für große Ankündigungen. Die richtigen Kracher-News erwarte ich mir von der E3 im Juni.

„Zuletzt betrat Satoru Iwata erneut die Bühne und forderte alle Welt dazu auf, mehr Spiele für die vorhandenen Download-Kanäle zu entwickeln."

eine Luftgitarre zücken und ordentlich abrocken. Erwartungsgemäß wird auch der neue DSi mit einigen Exklusivtiteln bedient. Zu sehen waren *Rhythm Heaven*, eine Minispielsammlung mit Tönen und Rhythmusspielchen, und *Moving Memo*, eine Art bewegtes Notizbuch, das ein paar Überraschungen beinhalten soll und einiges an künstlerischer Betätigung erlaubt. Auch *Wario Ware Snapped!*, bei dem alle Micro-Spiele per Kamera gesteuert werden, wurde in einer lauffähigen Version präsentiert.

MEHR FINAL FANTASY

Ebenfalls als WiiWare-Download kommt *Final Fantasy* nun wieder zu Nintendo zurück. Eine Fortsetzung zu *My Life as a King* wurde angekündigt, die den vollständigen Titel *Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Darklord* trägt. Dieser Zusatz lässt vermuten, dass uns ein wesentlich düstereres Game erwartet als der Vorgänger. Auch per Download vertrieben wird eine noch größere Überraschung aus dem Hause Square Enix. *Final Fantasy IV: The After Years* kommt für WiiWare und erzählt die Geschichte von *Final Fantasy IV* weiter. Endlich wieder klassisches *Final Fantasy* auf einer Nintendo-Konsole – im SNES-Look!

DAS GROSSE FINALE

Den größten Kracher hob sich Nintendo bis zum Schluss auf. Genau drei Jahre ist es her, seit *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* auf der Game Developers Conference der Öffentlichkeit präsentiert wurde. Grund genug, nun endlich nachzulegen, sodass Nintendo mit dem neuen DS-*Zelda*, welches den Untertitel *Spirit Tracks* trägt und Link als Lokführer zeigt, ein wahres Bühnenfeuerwerk zündete. Bereits in diesem Jahr soll es so weit sein. Wir kratzten daher für euch sämtliche Infoschnipsel zusammen und präsentieren euch das neue *Zelda* schon in dieser Ausgabe! Zuletzt betrat Saturo Iwata erneut die Bühne und forderte alle Welt dazu auf, mehr Spiele für die vorhandenen Download-Kanäle zu entwickeln. Schließlich seien auch der Jet-Antrieb, der Fernseher und der Schokoladenkeks während der Weltwirtschaftskrise der 20er-Jahre erfunden und an den Mann gebracht worden. Mit der abschließenden Idee, mehr Spiele zu programmieren, die nach Schokokeks schmecken, verließ Nintendo-Japan-Boss Satoru Iwata unter tosendem Beifall den Saal. Recht so! So wollen wir das!

ENDLICH GENUG PLATZ Mit dem Firmware-Update 4.0 könnt ihr direkt im Wii-Menü auf die SD-Karte zugreifen und eure Kanäle von dort starten.

DSi-EXKLUSIV Wario Ware Snapped! steuert ihr ausschließlich mit den Kameras des neuen DS-Modells.

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Die Bahn kommt und Link ist der Schaffner in diesem neuen DS-Zelda. Das Beste: Der Zug rollt noch dieses Jahr ein!

FAKTEN

- Nachfolger von Phantom Hourglass
- Basiert auf derselben Grafik-Engine
- Das Fortbewegungsmittel ist diesmal ein Zug.
- Spirit Tracks ist nur der Arbeitstitel.
- Erscheint schon Ende 2009

Traurige Zeiten für Modelleisenbahn-Schaffner: Jüngst hat die deutsche Traditionsfirma Märklin Insolvenz beantragt und einer ganzen Sammlergeneration ein Tränenbad beschert. Doch Nintendo weiß, wie man die Stimmung in Windeseile wieder aufbessern kann: Im zweiten Nintendo-DS-Ableger der *The Legend of Zelda*-Serie sitzt Link am Steuer einer Lokomotive und darf beweisen, dass die Bahn manchmal sogar pünktlich ankommt. Wäre hätte gedacht, dass eine alte Dampflok noch einmal zu solchem Ruhm gelangen würde?

DIE BAHN KOMMT NOCH 2009

Die Erwartungen an die diesjährige Game Developers Conference waren hoch, als bekannt wurde, dass Nintendos Japan-Präsident Satoru Iwata diesmal die Eröffnungsrede halten würde. Als dann nach einer Dreiviertelstunde mit Powerpoint-Einblendungen, Eigenlobeshymnen und allgemeinem Branchengeplänkel ein Zug aus der Vogelperspektive gezeigt und immer weiter an diesen herangezoomt wurde, war es urplötzlich mucksmäuschenstill im Saal. Dann die Nahaufnahme: Link sitzt ganz vorne und trägt eine Schaffnermütze auf dem Kopf! Jubel, Applaus. Der Nachfolger zu *Phantom Hourglass* flimmert gerade über den Monitor. Das Besondere an der ganzen Sache: Gerade einmal 18 Monate liegt es zurück, dass das DS-Sensationsspiel mit der Sanduhr hierzulande erschien. Vor diesem Hintergrund ist für uns weiterhin überraschend, dass *Spirit Tracks* – so heißt das neue DS-*Zelda* – noch dieses Jahr ausgeliefert werden soll. Zum Vergleich: Auf die Ankündigung einer neuen Wii-Episode mit Link warten wir nun schon seit mehr als zwei Jahren.

DIE FAKTENLAGE

Was wir schon jetzt wissen: *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* wird derzeit mit der Engine von *Phantom Hourglass* programmiert, sieht folglich fast genauso aus wie der gefeierte erste Teil. Anstatt auf festgelegten Bahnen mit einem

DA IST SIE! Ihre Rolle ist noch streng geheim, aber ihr seht Zelda hier schon einmal im Spiel.

Nussschalen-Dampfer über den Ozean zu schippern, ist Link diesmal mit einer Lokomotive unterwegs. Die Art des Zurwehrsetzens ist unverändert: Mit der installierten Kanone nehmt ihr mittels Stylus eure Gegner ins Visier, damit ihr die Reise unbeschadet fortsetzen könnt. Wermutstropfen: Völlig frei wird man, wie die Videos belegen, aber auch in *Spirit Tracks* nicht unterwegs sein. Damit die Trips nicht ganz so trist ablaufen wie in *Phantom Hourglass* wünschen wir uns für den neuen Teil daher flottere, actionbetontere Trips mit höherem Gegneraufkommen und kürzere Wege auf der Oberwelt. Die Gestaltung des übrigen Abenteuers bleibt indes wie gehabt: In den Tempeln gilt es beispielsweise wieder, eine Fackel aus der Distanz mit eurem Bumerang anzubrennen, um eine Tür zu öffnen. An anderer Stelle lasst ihr einen Wirbelsturm toben, um einen scheinbar unerreichbaren Schlüssel abzustauben. Die Flugbahn bestimmt ihr dabei mittels Stylus. Bei den Endgegnerkämpfen kommen beide Bildschirme zum Einsatz – epische Schlachten am Ende eines Dungeons prägen also auch diesmal das Abenteuer. Der auf der GDC gezeigte Kampf gegen ein Riesentier mit zwei gigantischen Scheren auf dem Schädel war sogar dreidimensional aufgezogen: Link lief auf einer 360-Grad-Bahn um den Plagegeist herum und attackierte ihn mit dem eben erwähnten Wirbelsturm-Item.

Dass Zelda eine tragende Rolle in *Spirit Tracks* spielen wird, liegt auf der Hand. Die Prinzessin wurde sogar schon gesichtet – unter anderem in einer Sequenz, in der Link ihr einen Brief überreicht und in Schaffner-Montur demütig seinen Kopf vor dem Blaublut verneigt. Die Tempelstreifzüge finden aber wie gewohnt in Links grünem Gewand statt. Übrigens kündigte Nintendo an, künftige DS-Spiele mit speziellen DSi-Features zu versehen – wer zum Beispiel *Zelda* auf dem DSi zockt, löst ein bestimmtes Rätsel mit der Kamera, während die anderen DS-Spieler ein Symbol auf den Screen kritzeln. Ob diese Sonderrätsel auch bei *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* zum Einsatz kommen? So weit jedenfalls die Faktenlage zum neuen Nintendo-DS-*Zelda*.

VORSCHAU DS

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Nintendo
TERMIN	Ende 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Wir erwarten nicht die Neuerfindung des Rades, sondern ein Action-Adventure, das Phantom Hourglass ebenbürtig ist.

VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

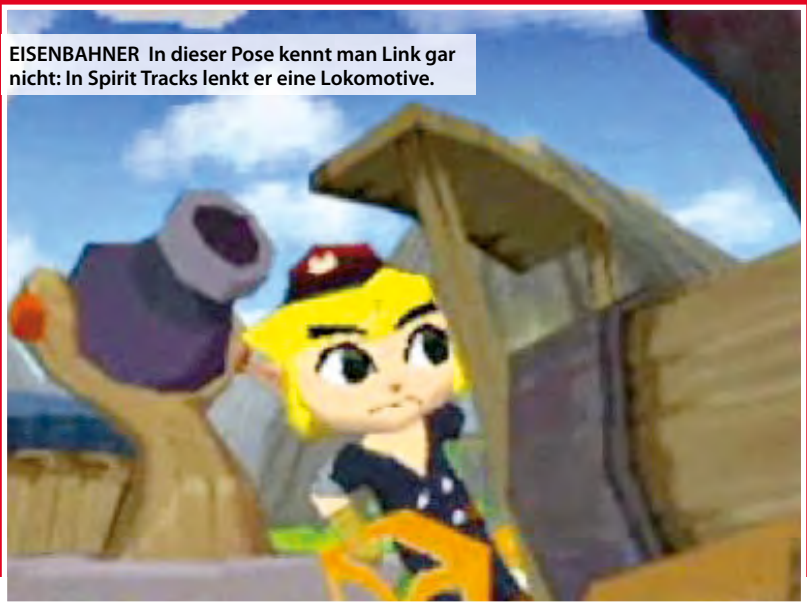
Das sagen unsere Online-User:

Seganintendo37: Oh Mann, ich fass es nicht. Pure Ideenlosigkeit! Klar wird das Spiel in Ordnung, wahrscheinlich sogar gut, aber es ist nicht das, was ich erwartet habe. Ich will kein *DS Zelda* mehr! Schon gar nicht aus der Vogelperspektive! Sollen die doch den *Wind Waker*-Stil bis in alle Ewigkeit beibehalten, aber warum versteht Nintendo nicht, dass die schlechtere Grafik, die kleinen Bildschirme und die zenitale Kameraführung im Vergleich zu einer Wii-Version absolute Atmosphärekiller sind? Na ja, wenn wir Glück haben, wird parallel an einem Wii-*Zelda* gearbeitet, was dann auf der E3 gezeigt wird.

TristanMueller: Warum urteilt ihr über das neue *Zelda*, obwohl ihr so gut wie nichts über das Spiel wisst? Stellt euch vor, man hätte *A Link to the Past* niedergemacht, nur weil man als Erstes Link als rosa Hasen gesehen hätte. Auch bei *Wind Waker* waren die Vorurteile gegenüber der Cel-Shading-Grafik völlig unangebracht. Ein gutes Spiel muss nun mal neue Wege gehen, sonst ist es nicht mehr und nicht weniger als eine Kopie!

KKZ: Verdammt noch mal, Leute, reißt euch doch endlich mal zusammen! Erst habt ihr große Hoffnungen auf ein gutes Core-Game einer bekannten Serie. Wird's dann erst mal präsentiert, geht schon gleich das Rumgenöle los: „Züge, was für ein Dreck! Das ist kein richtiges *Zelda*! Das war's mit Nintendo!" Ich kann es echt nicht verstehen … Waren alle so enttäuscht, als die Wii-FB präsentiert wurde? Als *Super Mario Galaxy* präsentiert wurde? Und auch als *Super Smash Bros.* für N64 zum ersten Mal präsentiert wurde? Niemand hat gesagt: „Bäh, Wii-FB, jetzt wird nicht mehr richtig gezockt. Nein, Mario läuft auf Kugeln im Weltraum! Was ist nur mit Mario los? Was? Link, Captain Falcon und Mario prügeln sich? Was soll das?" Wartet es doch erst mal ab! Es kann doch DAS *Zelda*-Spiel werden! Man hat doch gesehen, dass es auch Action-Adventure-Elemente wie alle *Zelda*-Spiele aufweist. Und die Dinge da oben wurden auch Knaller, obwohl sie neue Elemente besaßen. Ganz ruhig, *Zelda* ist *Zelda*, und das wird es auch bleiben …

„Wir wünschen uns actionbetontere Trips mit höherem Gegneraufkommen und kürzere Laufwege auf der Oberwelt."



EISENBAHNER In dieser Pose kennt man Link gar nicht: In Spirit Tracks lenkt er eine Lokomotive.

ORKAN Der Wirbelsturm macht einerseits den Gegner fertig …

… und schnappt andererseits den unerreichbar geglaubten Schlüssel.

DER NINTENDO DSi: INTELLIGENT, INNOVATIV, INTERESSANT?

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Der deutsche Nintendo DSi ist in der Redaktion gelandet. Müsst ihr den Spiele-Kraftprotz haben?

Zur Eröffnung dieser Reportage wollten wir euch eigentlich verraten, wofür das „i" im Wort „DSi" steht. Aber die genaue Bedeutung ist nicht definiert. Vermutlich soll der Buchstabe das „Ich" (englisch: I) assoziieren – außerdem soll wohl das in der Kamera integrierte „Auge" (englisch: eye) durchblitzen. Was wir euch allerdings mit absoluter Präzision verraten können: Der DSi ist ein wirklich scharfes Stück Hardware. Warum das so ist, lest ihr in unserem Praxistest.

AUFKLAPPEN UND LOS GEHT'S!

Wir schalten den DSi über den frontal platzierten Power-Button ein und konfigurieren in den Systemeinstellungen zunächst unser Profil. Wie gewohnt lassen sich der User-Name, eine zweizeilige Nachricht, die Menü-Hintergrundfarbe sowie der Geburtstag (aus Sicherheitsgründen ohne Jahreszahl) bestimmen. Viele andere Funktionen, die schon der klassische DS bot, sind auch beim DSi wieder integriert. PictoChat und der Wecker wurden beispielsweise ohne Änderung übernommen, nur beim Kalender hat man den Zugriff dezent verändert: Er ist nicht mehr im DS-Hauptmenü sichtbar, sondern in der Kamera-Maske. Dort lassen sich jetzt auch handgeschriebene Notizen anbringen – in unserem Test zum Beispiel „Thomas Eder Geburtstag" oder „Milch + Brot einkaufen". Nachdem wir bei unserem aus Japan importierten DSi aufgrund der hohen Sprachbarriere schier verzweifelten, fanden wir beim deutschen Modell noch viele weitere interessante Menüpunkte heraus: Wer zum Beispiel jemanden kennt, der ebenfalls einen DSi besitzt, kann Fotos untereinander tauschen. Außerdem hat Nintendo eine Hilfsfunktion integriert, die Neulingen zeigt, wie man mit den 0,3-Megapixel-Kameras umgeht, die sich auf der Frontklappe sowie im Scharnier befinden. Auch die Benutzung der elf Effekt-Linsen geht daraus hervor. Ihr könnt etwa zwei Gesichter zu einem verschmelzen oder Herzchen, Mario-Schnauzbärte oder Sonnenbrillen auf eure gespeicherten Bilder kleben. Ein bisschen erinnert das Ganze an das Funktionsprinzip der Game Boy Camera von 1998. Auch bei diesem Zubehör konnte man lustige Dinge mit seinen Fotos anstellen und anschließend mit anderen Benutzern tauschen. Der Nützlichkeits-Faktor ist dennoch gering – heute wie damals. Es ist zwar nett, seinen Bürokollegen die Schnappschüsse vom letzten Bowling-Ausflug zu zeigen, aber dazu müsste man seinen DSi erst mal ständig mit sich herumtragen.

LAD IHN DIR! Der DSi-Browser ist kostenlos im DSi-Shop verfügbar, die Handhabung ist zum mobilen Surfen gut geeignet.

KANAL TOTAL

Damit es so weit kommt, arbeitet Nintendo derzeit an allerhand

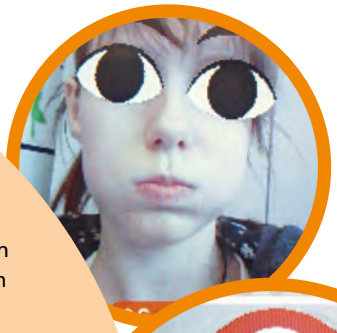
DS GEGEN DS

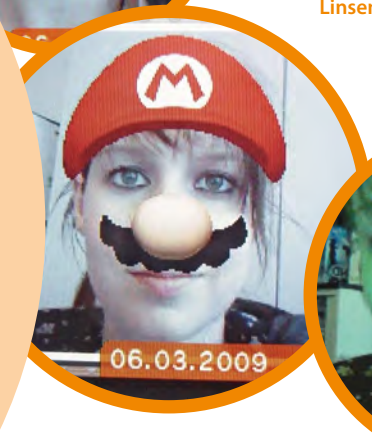
Der ARM9-Prozessor des DSi ist mit 133 MHz doppelt so leistungsstark wie der des klassischen DS. Dass der zweite Bildschirm mit 33 MHz Rechenleistung nicht verbessert wurde, ist wenig tragisch – der dient zumeist ohnehin nur für Landkarten, Tacho-Anzeigen oder Item-Menüs. Darüber hinaus enthält der DSi 256 MByte Flash-Speicher und ist mit SD-Card erweiterbar. Beim Arbeitsspeicher hat Nintendo sogar die vierfache Power integriert – 16 MByte RAM beim DSi stehen 4 MByte beim regulären DS gegenüber. Indes ist die Vergrößerung der Bildschirme wenig augenfällig (3,25 Zoll statt 3 Zoll). Die Kameras des DSi sind mit je 0,3 Megapixel-Auflösung für Schnappschüsse okay, aber dienen kaum für mehr. Sauer stößt der wegrationalisierte GBA-Slot beim DSi auf – wie sollen wir jetzt *Guitar Hero On Tour* zocken? Ärgerlich auch: Der Regionalcode beim DSi macht Importe unmöglich. Wir empfehlen dennoch die 30 Euro Mehrinvestition (DS Lite: 140 Euro, DSi: 170 Euro), wenn ihr euch einen neuen DS zulegen wollt und noch das erste Modell besitzt.

Programmen, die sich im Alltag als richtig sinnvoll erweisen sollen. Der App-Store von Apple dürfte dazu das große Vorbild gewesen sein – auch wenn Nintendo solche Plagiatsvorwürfe sicher nicht gerne hört. Wer beim Anschalten seines DSi übrigens den Internet-Browser vermisst, braucht die Konsole nicht gleich mit dem Vermerk „Defekt! Browser fehlt!“ an die Reparatur-Abteilung zurückzuschicken. Der Browser kann kostenlos über den DSi-Shop heruntergeladen werden. Dort werden künftig auch weitere Inhalte angeboten. In einer Pressemitteilung hat Nintendo beispielsweise „Anwendungen, mit denen sich animierte Trickfilme gestalten lassen“ angekündigt. Das Portfolio soll künftig auch Spiele bieten, die man durch Kopf- oder Körperbewegung steuert. Die Einsatzmöglichkeiten sind vielfältig. Wenige Tage nach Redaktionsschluss dieser N-ZONE hat uns Nintendo übrigens mit vorinstallierten DSi-Kanälen besucht – die Eindrücke dieser Präsentation lest ihr schon jetzt mit subjektiven Meinungen auf www.n-zone.de.

ZOCKEN MIT LIFESTYLE?

Fragt sich Folgendes: „Brauche ich den DSi überhaupt?“ Wir meinen: Wer noch einen alten Nintendo DS besitzt, für den ist die Anschaffung des DSi praktisch unumgänglich: Die Knöpfe sind etwas tiefer gelegt und lassen sich besser greifen, was sich vor allem bei actionbetonten Spielen wie *Mario Kart DS* bemerkbar macht. Auch der deutlich schärfere und hellere Bildschirm ist ein großer Pluspunkt gegenüber dem ursprünglichen Modell. Dass es in Zukunft spezifische Spiele geben wird, die nur auf dem DSi laufen, komplettiert unsere Kaufempfehlung für Retro-DS-Zocker.





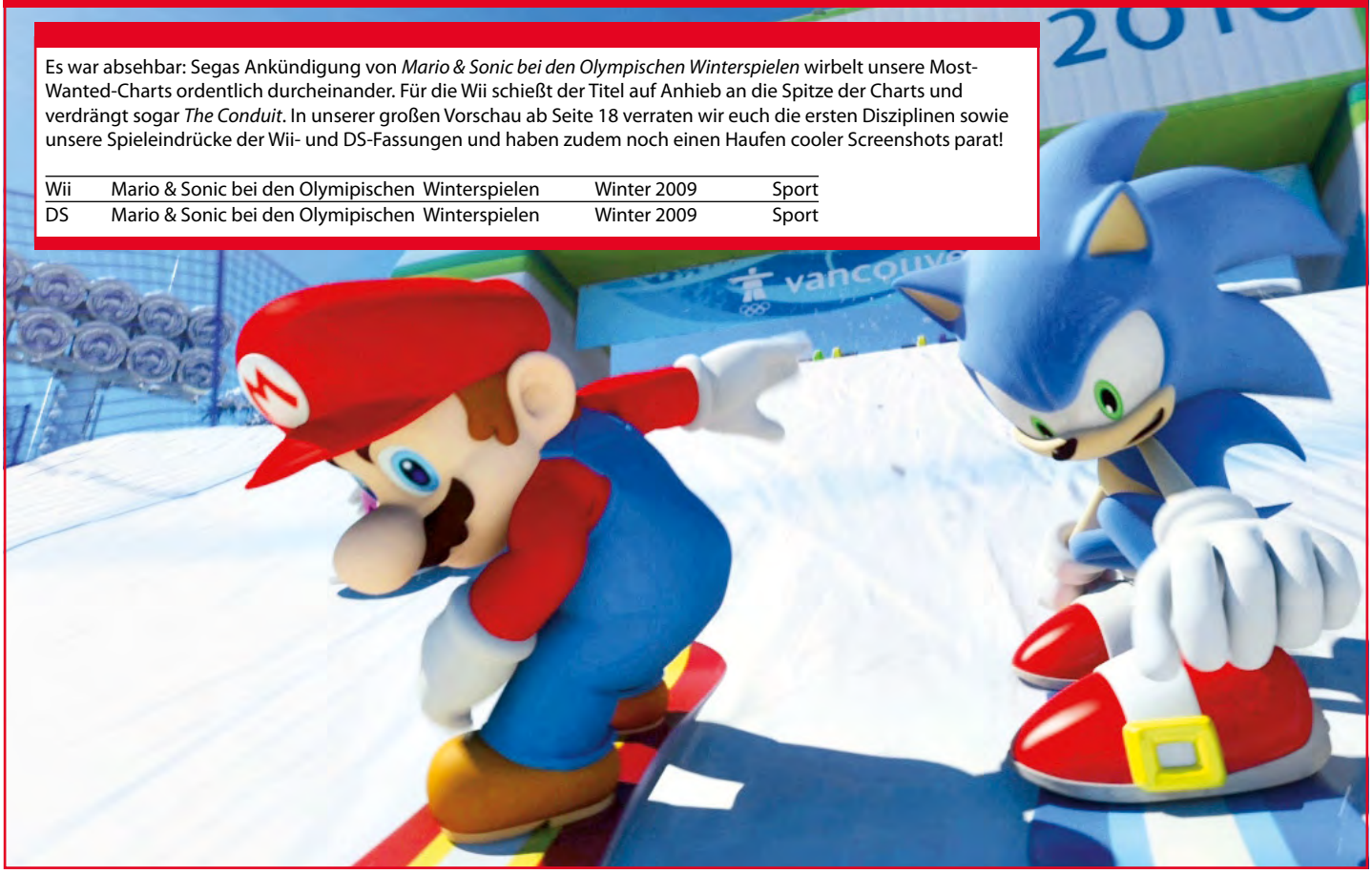
SPIELEREI Unser Model Katharina hatte ihren Spaß mit den elf Effekt-Linsen des DSi.

Anders sieht es aus, wenn ihr den DS Lite besitzt: Sowohl Helligkeit und Schärfe als auch die Haptik und Optik der Hardware sind hier noch sehr ansehnlich, weshalb ihr abwägen müsst: Sind euch der Musikplayer (den ihr mit AAC-Musik füttern müsst, die ihr z. B. in iTunes problemlos konvertieren könnt) und die Fotofunktion samt neuer Multimedia-Kanäle die Neuinvestition wert? Wir sind jedenfalls überzeugt davon, dass sich der DSi früher oder später als Standard durchsetzen wird – sowohl bei Zockern als auch bei Einsteigern. Nintendo DS eben!

MOST WANTED!

Hier findet ihr kurz und knapp Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

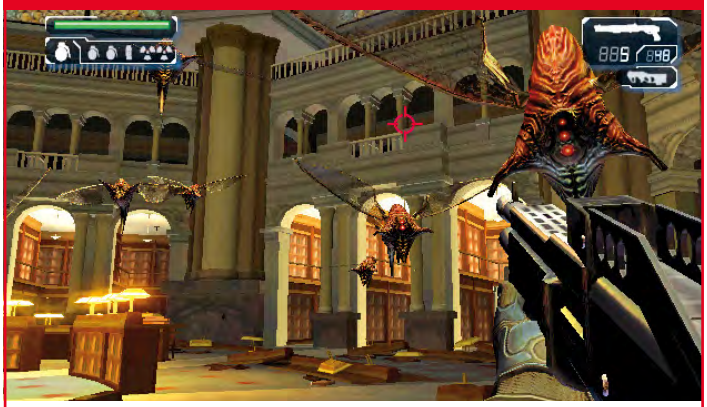
MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN — Wii/DS



Es war absehbar: Segas Ankündigung von *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen* wirbelt unsere Most-Wanted-Charts ordentlich durcheinander. Für die Wii schießt der Titel auf Anhieb an die Spitze der Charts und verdrängt sogar *The Conduit*. In unserer großen Vorschau ab Seite 18 verraten wir euch die ersten Disziplinen sowie unsere Spieleindrücke der Wii- und DS-Fassungen und haben zudem noch einen Haufen cooler Screenshots parat!

Wii	Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Winter 2009	Sport
DS	Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Winter 2009	Sport

THE CONDUIT — Wii



The Conduit ist und bleibt der von der erwachsenen Gamer-Gemeinde am heißesten ersehnte Wii-Titel. Zu Recht, denn seit wir eine (sehr gut) spielbare Vorschau-Fassung haben, rotiert diese fast täglich im Laufwerk unserer Wii!

Wii	The Conduit	Juni/Juli 2009	Action

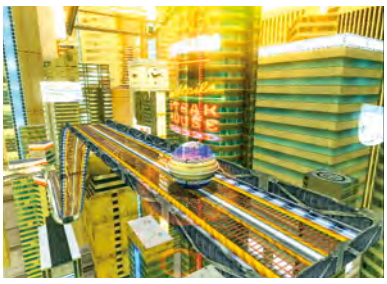
MARIO & LUIGI RPG 3 — DS

Unsere große Vorschau in der letzten Ausgabe hat wohl in vielen Mario-Fans die Rollenspiel-Lust geweckt, denn der dritte Teil der RPG-Reihe löste den mittlerweile veröffentlichten Dauerbrenner *GTA Chinatown Wars* an der Spitze der Most-Wanted-Charts ab.

DS	Mario & Luigi RPG 3	Nicht bekannt	Rollenspiel

IN ALLER KÜRZE

Hier findet ihr Screenshots zu Spielen, die es aus Zeit- oder Platzgründen nicht mehr in die vor euch liegende Ausgabe der N-ZONE geschafft haben. Hinter dem Spieletitel seht ihr unsere Einschätzung bezüglich des jeweiligen Spiels. Wie gewohnt vergeben wir hier maximal fünf Punkte.



VERTIGO (Wii)
Einschätzung: ●●●●○

HENRY HATSWORTH IN THE PUZZLING ADVENTURE (DS)
Einschätzung: ●●●●●

ANNO – ERSCHAFFE EINE NEUE WELT (DS)
Einschätzung: ●●●●○

DER VORSCHAUTEIL

Wii

32 Anno – Erschaffe eine neue Welt
26 Dead Space Extraction
37 Excite Bots: Trick Racing
30 Ghostbusters: The Videogame
36 Little King's Story
20 Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
38 MySims Racing
28 Punch-Out!!
24 Rabbids Go Home
34 The Kore Gang
40 Tiger Woods PGA Tour 10
41 Williams Pinball Classics

DS

42 Ghostbusters: The Videogame
20 Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
14 The Legend of Zelda: Spirit Tracks

MOST-WANTED-CHARTS

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Mario & Sonic bei den Olympischen Wintersp.	1
2	2	Pikmin 3	7
3	1	The Conduit	7
4	4	Wii Sports Resort	7
5	Neu	Dead Space Extraction	1

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Mario & Luigi RPG 3	3
2	3	Pokémon Platin	5
3	5	Kirby Super Star Ultra	5
4	Neu	Mario & Sonic bei den Olympischen Wintersp.	1
5	4	Final Fantasy C.C.: Echoes of Time	4

MARIO & SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN

Gipfeltreffen im Schnee: Bald treten die beiden Sportskanonen im Winter gegeneinander an!

FAKTEN

- Balance-Board-Unterstützung für Wii
- Coop- und Versus-Mehrspieler-Modi
- Festival- und Adventure-Modus
- Bis zu 4 Spieler
- Neue Charaktere
- Sehr intuitive Steuerung
- Wii- und DS-Fassung werden von zwei Teams entwickelt
- Liebevolle Technik

Weitere Bilder und die neuesten Infos zu Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen gibt's auf **www.n-zone.de**!

TEXT
Thomas Eder
LAYOUT
David Mola
BILDER
Sega

BALANCE GEFRAGT Beim Bobfahren müssen die Spieler den unten eingeblendeten Neigungswinkel beachten.

GEWONNEN! Die Siegerehrungen werden pompös inszeniert und bringen Olympia-Feeling ins heimische Wohnzimmer.

SCHWEISSTREIBEND Beim Eisschnellauf schwingt ihr mit den Armen, um Fahrt aufzunehmen.

HAARSCHARF Bei der Abfahrt müsst ihr möglichst nahe an den Toren vorbeibrausen, um die Idealline zu halten.

Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe bereits auf das neuste sportliche Aufeinandertreffen der beiden Videospiele-Superstars heiß gemacht haben, gibt's dieses Mal die geballte Ladung an topaktuellen Infos. Wie nicht anders zu erwarten, konnten uns auch keine zehn Stunden Flugzeit davon abhalten, an einem Event im kanadischen Vancouver – dem Austragungsort der nächsten olympischen Winterspiele – teilzunehmen. Und die Strapazen haben sich mehr als gelohnt: Neben einer geballten Ladung an Infos rund um das Spiel und die anstehende Winterolympiade, durften wir den Titel sowohl auf der Wii als auch dem DS ausführlich anspielen und die Entwickler aus dem Hause Sega interviewen.

KEIN LEICHTES ERBE

Nachdem *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* im letzten Jahr wie eine Bombe einschlug und in den letzten 18 Monaten über 10 Millionen Exemplare des Spiels auf Wii und DS verkauft wurden, war eine Fortsetzung mit den Olympischen Winterspielen eigentlich so sicher wie das Amen in der Kirche. Doch einen großen Vorteil haben die Entwickler diesmal: den Faktor Zeit. Während der erste Teil unter Zeitdruck entstand, begannen die Arbeiten am Nachfolger direkt im Anschluss an die Fertigstellung des ersten *Mario & Sonic*-Titels. So hatten die Entwickler genug Zeit, die in die Programmierung des Spiels und somit natürlich auch in dessen Qualität investiert wurde. Typisches Marketing-Gelaber, das man schon zum x-ten Mal gehört hat? Keineswegs, denn in diesem Fall merkt man das dem Spiel auch an, wovon wir uns beim Hands-on selbst überzeugen konnten.

DISZIPLINLOS IM SCHNEE

Natürlich würden wir euch jetzt gerne die verschiedenen Disziplinen und deren genaue Anzahl nennen, doch wird dies momentan noch strikt geheim gehalten. Bekannt sind bislang lediglich 4er-Bob, Ski-Abfahrt und Eisschnelllauf für die Wii – für den DS haben wir Rodeln und Snowboarden daddeln können. In den nächsten Wochen werden wahrscheinlich tröpfchenweise neue Disziplinen angekündigt, doch verleitet die Aussage, dass die Disziplinen mehr als nur schlichte Minispiele sein sollen, zu Spekulationen. Eishockey? Biathlon? Wir sind gespannt, womit uns Sega noch überraschen wird! Auch was die Charaktere – abgesehen von den üblichen Verdächtigen – betrifft, hält man sich bedeckt, außer dass einige neue Gesichter in den Reihen der Athleten zu sehen sein werden. Die Spielfiguren verfügen zudem über ein neues Feature: die Power-Moves. So kann euer Charakter per Tastendruck eine Bewegung ausführen, die euch einen Vorteil verschafft. Beispielsweise rollt Sonic bei der Ski-Abfahrt dann für wenige Sekunden noch schneller, als wenn er sich auf Kufen fortbewegen würde. Und natürlich hat auch Mario einen coolen Move in petto: Mit seinem spektakulären Drehsprung braust er in Windeseile an Gegnern vorbei!

DAS FEELING MACHT'S

Besonders die Wii-Fassung begeisterte die Fachpresse mit ihrer innovativen und sehr gut ausgetüftelten Steuerung. Die von uns gespielten Disziplinen fühlten sich zumindest leicht nach dem jeweiligen Sport an, was durch Zutun des Spielers noch verstärkt werden kann. Ob man bei der Ski-Abfahrt auf dem Balance Board oder nur mit den Skistöcken (Wii-FB und Nunchuck) in den Händen unterwegs ist – sobald man in die typische Hocke geht, fühlt sich das Spiel noch besser an! Und auch in anderen Disziplinen lässt sich das Spielgefühl noch intensivieren: Vier leicht versetzt hintereinander aufge-

VANCOUVER 2010 Die Wettkampfumgebungen – wie hier die Eisbahn – orientieren sich an den echten Veranstaltungsorten.

SNOWBOARD CROSS Auch auf dem DS macht das Spiel optisch eine sehr gute Figur.

SCHUSS Auf dem Balance Board machte die pfeilschnelle Abfahrt besonders viel Spaß.

PROMINENT Natürlich sind auch diesmal wieder eine Vielzahl an Charakteren aus dem Mario- und Sonic-Universen mit von der Partie.

stellte Stühle simulierten bei der Präsentation beispielsweise einen Vierer-Bob. Nachdem jeder durch Schütteln der Wii-FB angeschoben hat und via Buttondruck in den Bob (auf den Stuhl) gesprungen ist, wird der Bob durch Bewegung des Oberkörpers gesteuert, wozu ihr die Wii-FB am besten aufrecht vor die Brust haltet. Es ist einfach ein Heidenspaß, zu viert die Eisbahn hinabzubrausen und dabei – möglichst im Einklang mit den anderen Mitspielern – den Bob durch seitliches Neigen des Oberkörpers auf Linie zu halten! Aber auch der Eisschnelllauf hat es in sich: Ihr kennt die Schwungbewegungen, die Anni Friesinger & Co immer mit den Armen ausführen? Genau die vollführt ihr mit der Wii-FB und müsst dabei sehr auf Timings und Rhythmus achten, was sich in der Praxis als durchaus anspruchsvoll erweist. Für zusätzliche Abwechslung sorgen – neben den hier einsetzbaren Spezial-Moves der Charaktere – der Sprint am Start und der Endspurt, die ihr durch schnellstmögliches Schütteln der Fernbedienung ausführt.

AUCH AUF DEM KLEINEN GANZ GROSS!

Die Unterschiede zwischen der Wii- und der DS-Fassung werden auch weit größer als beim Vorgänger ausfallen: Um das Maximum aus der jeweiligen Plattform herauszuholen, arbeiten diesmal zwei Entwickler-Teams parallel an dem Spiel. So erhielt die Wii-Fassung einen Festival-Modus, in dem ihr in einer Art Story-Modus die Wettkämpfe bestreitet und gegen spezielle Gegner wie etwa Mario oder Sonic antreten müsst. Bei der DS-Fassung hingegen weckte ein Adventure-Modus unsere Aufmerksamkeit, in dem ihr ebenfalls eine Story mit Endgegnern und einer Menge Missionen erledigen müsst. Doch nun zu den beiden Disziplinen, die wir auf dem Handheld spielen konnten: Rodeln und eine heiße Snowboard-Abfahrt. Bei Ersterer müsst ihr euren Charakter erst anlaufen lassen, indem ihr rhythmisch und immer schneller werdend mit dem Stylus auf einem Balken auf dem Touchscreen hin- und herfahrt. Sobald ihr genug Fahrt aufgenommen habt, berührt ihr eine neue Einblendung auf dem Touchscreen, um euch mit dem Kopf voran in den Eiskanal zu stürzen. Fortan seid ihr hauptsächlich noch damit beschäftigt, mit dem Stylus die Idealline zu verfolgen, was in der Praxis sehr gut funktioniert hat. Beim Snowboarden benutzt man anstelle des Stylus ausschließlich das Digikreuz zum Lenken, die Buttons zum Beschleunigen, Bremsen, Springen oder für Spezial-Moves und die Schulterbuttons

„Sega zeigt ein weiteres Mal, was perfekte Atmosphäre bedeutet.“

ANSPRUCHSVOLL Den richtigen Schwung und Rhythmus beim Eislaufen zu treffen, erfordert gutes Timing.

ABEGHOBEN Beim Snowboard Cross könnt ihr coole Sprünge ausführend, während ihr die Piste hinabschießt.

zum Sliden, was sich ein wenig wie das Driften in *Mario Kart* anfühlt. Bei der Steuerung verzichteten die Entwickler der DS-Fassung bewusst darauf, die Stylus-Steuerung mit der normalen Button-Steuerung zu vermischen – ihr spielt also entweder mit dem Stylus oder mit den Digital-Kreuz und Buttons.

DAS DRUMHERUM

Über die schicke Comic-Optik und die pompöse akustische Untermalung des Spiels hinaus zeigt Sega ein weiteres Mal, was perfekte Atmosphäre bedeutet: Charaktere und Umgebungen sind absolut liebevoll inszeniert und lassen es sowohl den Klempner- als auch Igel-Fans schnell warm ums Herz werden. Doch weht schnell ein ganz anderer Wind, wenn man nicht wie beim Vierer-Bob gemeinsam, sondern wie beim Abfahrtslauf oder Eisschnelllauf gegen menschliche Mitspieler antritt. Was das Wettbewerbs-Feeling vor allem im Mehrspieler-Modus anbelangt, dürft ihr euch wie im Vorgänger auf spannende und mitreißende Wettkämpfe freuen. Einziger Wermutstropfen ist, dass sowohl Wii- als auch DS-Spieler nicht via Internet gegeneinander antreten können. Positiv muss hier auf jeden Fall die Möglichkeit erwähnt werden, mit nur einem Modul auf dem DS trotzdem zu viert (also mit vier DS) zu spielen. Jetzt heißt es nur noch eines: Geduldig sein! Es wird nämlich noch mindestens bis zum Herbst dauern, bis ihr euch mit *Mario und Sonic bei den Olympischen Winterspielen* austoben könnt. Bis dahin müsst ihr euch mit dem ersten olympischen Gipfeltreffen von Mario und Sonic begnügen, was vielleicht angesichts der kommenden warmen Jahreszeiten sogar passender ist. Aber der nächste Winter kommt ja ganz bestimmt …

VORSCHAU Wii DS

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN

GENRE	Sport
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Sega
TERMIN	Herbst/Winter 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●●

FAZIT: Das neue Mario & Sonic hat das Zeug, den ersten olympischen Auftritt der beiden Videospiele-Superstars locker zu toppen!

REPLAY Nach einem Wettkampf könnt ihr euch die sehr schick inszenierte Wiederholung ansehen.

BLITZSCHNELL Beim Rodeln auf dem DS haltet ihr euren Fahrer mit dem Stylus auf der Idealline.

INTERVIEW MIT DEN ENTWICKLERN

Wir hatten die Gelegenheit, mit dem Produzenten Osamu Ohashi und den Chefentwicklern Takashi Iizuka (Wii) und Eigo Kasahara (DS) von Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen zu plaudern.

Die Strecken – beispielsweise beim Rodeln – orientieren sich an den originalen Pisten der Olypischen Winterspiele 2010 in Vancouver. Inwiefern gehen Sie bei der Detailtreue Kompromisse ein?
Die Strecken orientieren sich natürlich an den Originalen, aber allerdings nur so weit, dass es sich nicht störend auf das Gameplay auswirkt. Die eine oder andere Kurve wurde der Spielbarkeit zuliebe doch ein wenig entschärft.

Gibt es andere Videospiel-Charaktere außer Mario, Sonic und Konsorten, von denen Sie sich vorstellen könnten, dass diese bei einem *Mario & Sonic*-Spiel mit von der Partie sind?
Nein, das können wir uns nicht vorstellen. Neben den beiden Superstars und den Charakteren aus deren Spielewelten wird es keinen anderen Helden aus Videospielen geben.

Haben Sie selbst einige der Sportarten ausprobiert, um dem Spieler dadurch ein noch besseres Gefühl beim Spielen vermitteln zu können?
Wir haben uns intensiv mit den Bewegungsabläufen der einzelnen Sportarten beschäftigt und in diesem Zusammenhang auch mehrere Sportveranstaltungen besucht. Dabei haben wir genau auf die Bewegungen der Sportler geachtet, um sie auch im Spiel möchlichst glaubwürdig umsetzen zu können.

Können Sie uns etwas zur Online-Unterstützung von *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* verraten?
Wir haben Online-Support in das Spiel integriert. Es wird ein Ranking-System und weitere Features geben, zu denen wir uns zu diesem Zeitpunkt noch nicht näher äußern möchten.

Wird's in dem Spiel Spott-Gesten geben, mit denen man seinen Gegner nach einem Sieg noch etwas ärgern kann?
Es wird eine Menge Siegesposen der einzelnen Charaktere geben, aber keine, die die Spieler mit einem Druck auf einen Button oder Ähnlichem beeinflussen können.

Können Sie sich vorstellen, Mario und Sonic in einem anderen Szenario als den Olympischen Spielen gegeneinander antreten zu lassen?
Mario und Sonic stammen aus sehr unterschiedlichen Spielewelten. Wenn die beiden aufeinandertreffen, bedarf das eines wirklich großen, angemessenen Ereignisses wie den Olympischen Spielen.

Werden Sie im nächsten Jahr die Olypischen Spiele in Vancouver besuchen? Wenn ja, welche Sportarten werden Sie sich ansehen?
Wir sind uns nicht sicher, ob wir es schaffen werden, uns die Wettkämpfe live vor Ort anzusehen. Aber natürlich hat jeder von uns seine Lieblingsdisziplinen, bei denen er gerne zusehen würde: Eishockey (Osamu Ohashi) und Eiskunstlauf (Takashi Iizuka, Eigo Kasahara).

Vielen Dank für das Interview!

OSAMU OHASHI Der Produzent für das Spiel auf beiden Plattformen.

TAKASHI IIZUKA Chefentwickler der Wii-Fassung.

EIGO KASAHARA Chefentwickler der DS-Fassung.

RABBIDS GO HOME

Die verrückten Hasen sind zurück. Doch lange bleiben wollen sie nicht.

FAKTEN

- Eigenständiges Adventure mit den Hasen
- Rennspiel- und Hüpfpassagen wie in Mario Kart und Mario Galaxy
- Abgedrehte Story: Die Hasen wollen nach Hause und stapeln einen Turm bis zum Mond.
- Neue Charaktere wie Menschen und Kammerjäger mit ihren Hunden
- Koop-Modus und Online-Unterstützung

TEXT
Florian Hamburger
LAYOUT
David Mola
BILDER
Ubisoft

Die hyperaktiven Hasen haben nun schon in drei Episoden skurrilen Humor und abgedrehte Minispiele auf die Wii gebracht. Ursprünglich als Ableger zur beliebten Hüpfserie um den gliedmaßenlosen Helden Rayman entwickelt, mauserten sich die Rayman Raving Rabbids zum Publikumsliebling. Das gleichnamige Spiel erschien schon früh für die Wii und machte gleich kurz nach dem Start der Konsole ausgiebig Gebrauch von der innovativen Steuerung. Konsequenterweise erschienen weitere Nachfolger für Nintendo-Konsolen, die auf denselben Humor setzten wie der erste Teil. Viel Witz soll auch im nächsten Spiel mit den verrückten Karnickeln eingebaut werden. Wir haben allererste Infos!

MEHR SPIEL, WENIGER SPIELE

Das wird aber keine Ansammlung von durchgeknallten Games mehr sein, sondern eine waschechte Weiterentwicklung zu einem Action-Adventure, diesmal aber ganz ohne Rayman. Die Erwartungen sind angesichts der Tatsache, dass sich das Spiel schon seit drei Jahren bei Ubisoft Montpellier in Entwicklung befindet, hoch. Das sind dieselben Damen und Herren, die uns bereits den Spieleklassiker *Beyond Good and Evil* und das erste *Raving Rabbids* bescherten und sich also sowohl mit den Hasen als auch mit guten Adventures bestens auskennen. Extra für das Spiel wurde eine eigene Engine entwickelt: Die sogenannte LyN-Engine, die eine Weiterentwicklung der Jade-Engine darstellt. Diese wurde unter anderem für das bereits erwähnte *Beyond Good and Evil* und die *Prince of Persia*-Reihe für die vergangene Konsolengeneration verwendet. Da sollte also ein grafisch ordentliches Spiel herauskommen, oder? Die Screenshots zeigen, dass Ubisoft einen eigenen Weg geht, das Geschehen zu präsentieren. Statt einer realistischen Grafik, die bei der Thematik sowieso nicht funktioniert hätte, wollen die Entwickler das Spiel wie einen Pixar-Animationsfilm aussehen lassen. Erste Screenshots und Konzeptzeichnungen wirken sehr kreativ und machen Lust auf mehr! Gerade die neuen Bewohner in der Hasenwelt, etwa die Menschen, haben ihren ganz eigenen Stil. Sie

PANIK Man muss sie einfach mögen, selbst wenn die Hasen auf ihrem Weg nach Hause nur Chaos verursachen.

wirken gebrechlicher und artifizieller als die Hasenbiester. Teilweise erinnern sie an Holzpuppen, was wohl eine Anspielung darauf ist, dass die Hasen mit ihnen umgehen, wie sie wollen, und ihre verrückten Wutausbrüche an ihnen auslassen. Einzigartig ist's allemal.

TURMBAU ZU BABEL

Einzigartig soll auch das Gameplay werden. Dazu lagen uns bislang jedoch nur recht wenige Informationen vor. Aus den Bildern und der angedeuteten Hintergrundstory lässt sich allerdings Folgendes schließen: Die Hasen wollen unbedingt nach Hause, und dazu ist ihnen kein Weg zu weit oder in diesem Falle kein Turm zu hoch. Ihr begebt euch auf die Suche nach allerlei alltäglichen Dingen, um einen Turm zu bauen, der den alten Babyloniern sicherlich gefallen hätte. Bis zum Mond soll er reichen. Da die Kaninchen weder Rucksäcke noch Schwertransporter mit sich führen, greifen sie eben auf ein ungewöhnliches Transportmittel zurück: Einkaufswagen. So wie es aussieht, steuert ihr ein Langohr, das zweite ist fürs Aussuchen und Einpacken der Gegenstände verantwortlich. Diese Aufgabenteilung sehen wir hoffentlich auch im angekündigten Koop-Modus. Immer auf der Hut muss die Rabbids-Rasselbande vor den Kammerjägern mit ihren bissigen Hunden sein. Die Welt, in der ihr euch bewegt, soll zusammenhängend aufgebaut sein und offene wie weitläufige Umgebungen zum Erforschen beinhalten. Damit aber eine gewisse Portion Abwechslung ins Spiel kommt, hat Ubisoft sich auch andere Titel angeschaut – und gezockt! Ihr habt traditionelle Hüpfpassagen wie in einem *Mario*-Spiel, aber auch Rennspiel-Elemente wie bei einem Fun-Racer. Hoffentlich wird's eine bessere Mischung als in *Banjo-Kazooie: Schraube locker* für Xbox 360. Aber da sind wir optimistisch.

DER GANZ ALLTÄGLICHE WAHNSINN

Wir sind guter Dinge, zumal man bei Ubisoft um die Tugenden der manischen Mümmelmänner weiß. Der Humor soll an erster Stelle stehen und so weit wie noch nie in einem Videospiel gebracht werden. Wenn ihr kreativ seid, könnt ihr in diesem Spiel eure ganz eigenen witzigen Situationen erzeugen, indem ihr in normale Alltagssituationen mit euren Hasen sprengt. Dadurch kann schon so manch surreale Szenerie entstehen. Mensch und Tier müssen sich dem Wahnsinn der Hasen ergeben. Auch neue Zielgruppen soll das Spiel erschließen, wobei Fans von *Rayman Raving Rabbids* nicht zu kurz kommen dürften. *Rabbids Go Home* soll die Brücke zwischen Hardcore-Gamer und Einsteiger schlagen. Ein einfaches und zugängliches Spielprinzip für Letztere, herausfordernde Passagen für die Erstgenannten. Wenn das Spiel alle Versprechen hält und die Entwickler uns die frechen Biester von ihrer besten, Pardon, verrücktesten Seite präsentieren, steht einem Wii-Hit nichts mehr im Weg.

ERZFEINDE? Die Einzigen, vor denen sich die Rabbids fürchten müssen, sind die Kammerjäger, besonders gruselig durch ihre Gasmasken.

VERHAFTET Für ihre Türme ist den Langohren kein Stück Altmetall zu schade. Ob das der Polizist genauso sieht?

SHOPPINGTOUR Die Karnickel krallen sich alles, was nicht niet- und nagelfest ist.

VORSCHAU **Wii**

RABBIDS GO HOME

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft
TERMIN	2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Verrückter Humor, schreiende Hasen, eine große Spielwelt mit Einschlägen von Mario Galaxy – werden Wii-Träume wahr?

KÖRPERKONTAKT So nahe sollten euch die Widerlinge nicht auf die Pelle rücken.

FAKTEN

- Prequel zum Next-Gen-Titel
- Rail-Shooter mit freien Passagen
- Eine neue Heldin taucht auf.
- Koop-Modus für zwei Spieler
- Exklusive Waffen

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Electronic Arts

DEAD SPACE EXTRACTION

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Voller ekliger, toter Viecher …

Wenn wir weiter so gedankenlos mit unserem wertvollen Planeten Erde umgehen, müssen wir uns wohl darauf einstellen, irgendwann gezwungenermaßen umzusiedeln. In *Dead Space*, der Horror-Überraschung auf den HD-Konsolen, erlebten Zocker hautnah, dass leider nicht alle Planeten so wirtlich wie die Erde sind. Protagonist Isaac von der USG Ishimura ist eigentlich nur als Mechaniker gekommen, doch auf der Bergbaukolonie Aegis VII gelandet, erlebt er den absoluten Albtraum: Eine Infektion hat alle Bewohner des Gestirns dahingerafft und in geifernde Monster verwandelt. Der Actiontitel verbindet die geniale Atmosphäre von Science-Fiction-Klassikern wie *Alien* oder *Event Horizon* mit einem *Resident Evil*-artigen Gameplay und einem treibenden Soundtrack, sodass HD-Zocker in den Genuss eines Schockers der Extraklasse kommen. Nun kündigte Electronic Arts auch einen eigenen Wii-Ableger an. Wie bei anderen beliebten Serien geht EA auch hier auf Nummer sicher: *Dead Space Extraction* wird ein Rail-Shooter.

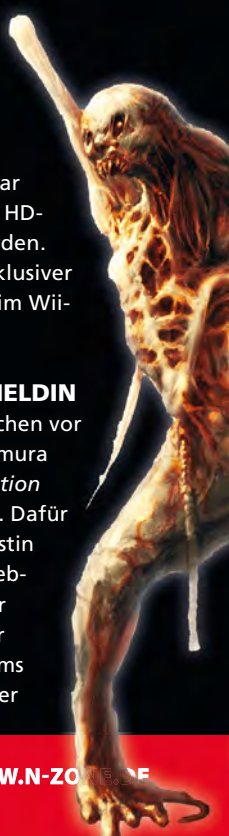
NOTAUSGANG Das Design der Anzüge und die Anzeige an den Helmen dürfte Dead-Space-Fans bekannt vorkommen.

DIE EREIGNISSE VOR DEAD SPACE

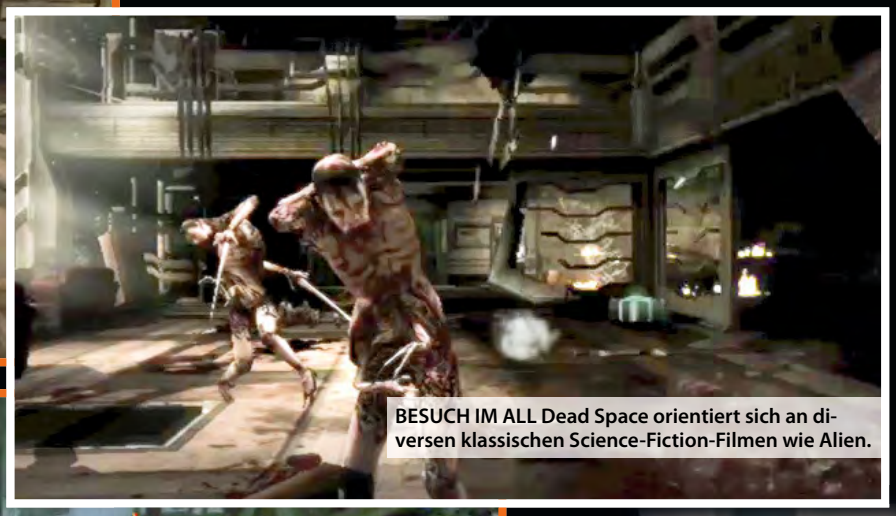
Die Mannen von EA Redwood Shores setzten sich mit dem Design-Team der Vorlage zusammen, um Welt und Atmosphäre würdig auf die Wii zu bringen. *Extraction* erzählt die Vorgeschichte von *Dead Space* und der Spieler wird in die Ereignisse vor Isaacs Ankunft eingeweiht, als die Infektion auf Aegis VII ausbricht. Wie für einen Rail-Shooter üblich, feuert ihr mit dem Pointer auf allerlei untotes Viehzeug, während die Kamera automatisch schwenkt. Daneben soll es allerdings auch Passagen geben, in denen ihr euch frei bewegen könnt. Viele Script-Ereignisse sollen zusätzlich für spannende Schockmomente sorgen, ohne den Spielfluss zu unterbrechen. Natürlich steht euch ein großes Repertoire an Schießprügeln zur Verfügung, die sogar das Aufrüstfeature des HD-Titels unterstützen werden. Auch eine Handvoll exklusiver Waffen erwartet euch im Wii-Ableger.

EINE BRANDNEUE HELDIN

Die Story setzt drei Wochen vor dem Eintreffen der Ishimura ein. Isaac wird in *Extraction* also keine Rolle spielen. Dafür ist eine neue Protagonistin namens Lexine die angeblich letzte Hoffnung der Menschheit, denn sogar vom Ende des Universums ist in einem ersten Trailer



EKLIG Die Monster in Dead Space bewegen sich in grotesken Körperhaltungen vorwärts.



BESUCH IM ALL Dead Space orientiert sich an diversen klassischen Science-Fiction-Filmen wie Alien.

STIMMUNGSVOLL Grafisch macht der Survival Horror auch auf der Wii eine gute Figur.

zum Spiel die Rede. Ihr erkundet Gebiete von Aegis VII und anschließend bisher nicht zugängliche Teile der Ishimura. Wer den Animationsfilm *Dead Space: Downfall* gesehen hat, der ebenfalls die Ereignisse vor dem Hauptspiel zeigt, darf sich auch auf ein Wiedersehen mit einigen bekannten Gesichtern freuen. Wie es sich für einen guten Shooter gehört, dürft ihr die Story natürlich auch zu zweit erleben, wobei sich ein zusätzlicher Player jederzeit einklinken kann, ohne das laufende Spiel zu unterbrechen.

INFEKTIONSGEFAHR?

Auf den ersten Bildern wirkt die Atmosphäre dicht und das Design orientiert sich sichtlich am großartigen Vorgänger. Scheinbar haben die Programmierer hier das Beste aus der Vorlage „extrahiert" und befinden sich auf einem guten Weg. Obwohl *Resident Evil 4 (dt.)* eindrucksvoll beweist, dass auch ein fantastischer Actiontitel mit guter Grafik auf der Wii funktioniert, dürfte die Ankündigung eines Rail-Shooters kaum jemanden verwundert haben. Wir sind daher neugierig, wie die von EA „Guided Experience" genannte Kombination aus automatischer und manueller Kamera genau aussehen wird. Immerhin deutete EA an, dass ihr mit *Extraction* mindestens so lange beschäftigt sein werdet wie mit *Dead Space* selbst – einzigartige Features wie Gebiete ohne Schwerkraft sind natürlich auch wieder mit dabei. Selbst die herbe Gewaltdarstellung, welche völlig überraschend eine Freigabe für den deutschen Markt erhielt, soll in vollem Umfang beibehalten werden. Extrafiese neue Gegner und sogar exklusive Bosse werden ebenfalls versprochen. Mal sehen, ob wir auch den Wii-Ableger in deutschen Regalen finden werden. Eins steht jedoch fest: Erwachsene Wii-Zocker schauen dieses Jahr weniger in toten Raum als bisher.

VORSCHAU **Wii**

DEAD SPACE EXTRACTION

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Redwood Shore
TERMIN	Herbst 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Wenn Atmosphäre und Abwechslung stimmen, dürfte die Weltraumhatz erneut für schaurig-schöne Stunden sorgen.

PUNCH-OUT!!

Egal mit welcher Wii-Steuerung ihr in den Ring steigt: Es gibt volle Kanne auf die Zwölf!

FAKTEN

- Vorgänger erschienen für NES und SNES.
- Wird wie Wii Sports Boxen gespielt …
- … oder gemeinsam mit dem Balance Board …
- … oder wahlweise nur mit der Wii-FB
- Erstmals mit Zwei-Spieler-Modus
- 16 Boxer

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo

Preisfrage: Welche Sendung hatte am 21. März 2009 die meisten Zuschauer im deutschen Fernsehen? *Wetten, dass…?* etwa? Oder *Deutschland sucht den Superstar*? Weit gefehlt: Klitschko und Gómez hauten Gottschalk und Bohlen kräftig eins in die Visage. Angesichts der anhaltenden Popularität des rauen Boxsports schickt auch Nintendo seine Muskelberge in den Ring und reaktiviert das längst vergessen geglaubte Franchise *Punch-Out!!* auf der Wii. Ladies and Gentlemen, let's get ready to ruuumble! Arena frei für Little Mac, Glass Joe, Von Kaiser, King Hippo, Doc Louis und Don Flamenco!

VOM BOLZPLATZ IN DEN RING

Wem all diese Namen überhaupt nichts sagen, dem helfen wir gern auf die Sprünge: Es handelt sich um die Handschuh-Schwinger, die sich schon im allerersten *Punch-Out!!* fürs NES windelweich klopften. Damals war Mike Tyson noch der Werbepate des Spiels, doch die 16 anwählbaren Boxer in der Wii-Neuauflage sind mindestens genauso schlagkräftig. Wer die Screenshots betrachtet, merkt schnell, dass sich das Spiel überhaupt nicht ernst nimmt: Schlaksige Typen mit der Statur einer Bohnenstange legen sich zum Beispiel mit Bud-Spencer-Prototypen an – und gewinnen! Auch der Grafikstil erinnert eher an einen Comicband als an ein authentisches Boxspiel à la *Fight Night* von Electronic Arts. Dank Ausdauer-Anzeige und der bewegungsintensiven Wii-Steuerung kommt zumindest eine Prise Realismus ins Spiel.

Hinter der Entwicklung steht übrigens niemand Geringeres als Next Level Games, die zuvor mit *Mario Smash Football* und *Mario Strikers Charged* bewiesen haben, dass sie unter Nintendos Aufsicht gute Arbeit leisten können. Über das mittelprächtige *Spider-Man: Freund oder Feind* für Wii, das auch von Next Level Games stammt, reden wir dabei lieber nicht.

WIE WILLST DU SPIELEN?

In puncto Steuerung trumpft *Punch-Out!!* mächtig auf: Wer eine flotte Wii-Party schmeißen möchte, lässt seine Mitspieler am besten im bewährten

KRAFT ALLE Schnurrbartträger Von Kaiser hat keine Herzcontainer mehr übrig. Ein Sieg ist unter diesen Umständen schwierig.

GLASKLARE NIEDERLAGE Die Haartolle hat nichts genutzt: Glass Joe unterliegt seinem Kontrahenten haushoch.

SO SPIELT SICH PUNCH-OUT!!

Retro-Steuerung, Balance-Board-Bewegung oder Wii-Sports-Schema? Ihr entscheidet!

NES-CONTROLLER Die klassische Methode: Wer *Punch-Out!!* schon auf dem NES gespielt hat, braucht sich kaum umzugewöhnen. Das Wii-Spiel wird in diesem Modus mit dem Steuerkreuz und den Aktionstasten gesteuert, so wie es eben schon vor zwanzig Jahren der Fall war.

VORBILD WII SPORTS Im wahrsten Sinne des Wortes eine Box-„Simulation": Wie ein echter Boxer lenkt ihr bei der Steuer-Variante mit Fernbedienung und Nunchuk eure Bildschirm-Fäuste mit euren Händen. Linker Haken, rechter Haken, ausweichen – alles kein Problem!

BALANCE BOARD Mit dem Wii-Brett weicht ihr fremden Attacken aus. Die beiden Controller-Hälften der Wii lassen in dieser Spielart vermutlich eure Fäuste kreisen. Diese Steuerungsvariante ist gleichzeitig die schweißtreibendste, da ihr mit vollem Körpereinsatz zocken müsst.

Wii Sports-Schema zocken. Fernbedienung und Nunchuk fungieren so als verlängerte Arme. Wer also mit seinen Händen um sich schlägt, brät dem Bildschirm-Gegenüber kräftig eins über. Das Ausweichen ist ebenfalls über die Controller-Hälften möglich, genauso wie bei *Wii Sports*. Alte Hasen schwören dagegen eher auf die klassische Spielvariante: Die Wii-FB wird wie ein NES-Controller gehalten, mit Steuerkreuz und den 1- und 2-Tasten teilt man Schläge aus. Wir erinnern uns: Im *Punch-Out!!*-Original dienten die A- und B-Buttons für mit links und rechts ausgeführte Körperschläge, wobei jede Aktion den Herzvorrat (siehe Ausdauer-Anzeige) schrumpfen ließ. Geblockt wurde auf „Steuerkreuz unten" und in Kombination mit A und B wurden Geraden auf den Gegner losgelassen. Der Super-Punch (den man sich erst erkämpfen musste) ließ sich auf der Starttaste aktivieren. Da die Wii-Fernbedienung praktisch identisch zum NES-Controller ist, rechnen wir mit einer sauber angepassten Steuerung.

Dritte Kontrollvariante, die gleichzeitig auch die realistischste ist: Fußbewegungen auf dem Balance Board lenken den Boxer im Ring, so wehrt ihr euch etwa gegen fremde Angriffe. Eine Presse-Information Nintendos deutet an, dass ihr in diesem Modus mit der Wii-FB und dem Nunchuk die Fäuste schwingt. Stilistisch erinnert das neue *Punch-Out!!* frappierend an *Super Punch-Out!!* fürs Super Nintendo und auch der Meisterschaftsmodus dürfte heute genauso rocken wie damals. Fragt sich nur eines: Warum haben die Entwickler keinen Online-Modus integriert? Erfahrung sollten sie ja bei *Mario Strikers Charged Football* gesammelt haben …

VORSCHAU **Wii**

PUNCH-OUT!!

GENRE	Sport
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Next Level Games
TERMIN	22. Mai 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Der neue Zwei-Spieler-Modus und die verschiedenen Steuerungsmöglichkeiten machen Punch-Out!! zum Wii-Schwergewicht.

„Hinter der Entwicklung steht Next Level Games, die mit Mario Strikers Charged bewiesen haben, dass sie unter Nintendos Aufsicht gute Arbeit leisten."

HAPPY HIPPO Eine Schönheit ist King Hippo wahrlich nicht – immerhin hat er's zum König gebracht. Einmal lachen, bitte, über unseren Monarchen!

EBENBÜRTIG Der Cel-Shading-Grafikstil passt gut zum Punch-Out!!-Franchise. Das Spiel sieht seinem SNES-Vorgänger sehr ähnlich.

DIE RECHNUNG BITTE Die beliebten Filmcharaktere sind gut wiederzuerkennen.

GHOSTBUSTERS – THE VIDEOGAME

GESPIELT

I ain't afraid of no Ghost: Zum 25-jährigen Filmjubiläum sind die Geisterjäger mal wieder in Topform!

FAKTEN

- Story stammt von Dan Aykroyd und Harold Ramis, ...
- … die auch das Skript für beide Filme geschrieben haben
- Auch die deutschen Originalsprecher sind mit an Bord
- Rund 10 Stunden Spielzeit
- 6 unterschiedliche Waffenmodi

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
ATARI

Dein alter Job bietet zu wenig Abwechslung und keine Aufregung, die spannender ist als der Ärger über ungespülte Kaffeetassen? Dann hätten wir jetzt genau das Richtige für dich: In New York ist gerade eine Stelle als Geisterjäger freigeworden. Anforderungen: Hang zum Zerstören von Gegenständen, keine Angst vor Ganzkörperverschleimung und ab und an musst du einen Kollegen vor schlecht gelaunten ektoplasmatischen Gespenstern retten. Neugierig geworden? Dann folge uns bitte jetzt ins Hauptquartier!

GHOSTBUSTERS 3?

Jahrelang liebäugelten die Autoren der beiden Filme, Dan Aykroyd und Harold Ramis, mit einem dritten Teil. Nun haben die beiden endlich die Möglichkeit, ihre Geisterfantasien wieder voll auszuleben: *Ghostbusters – The Videogame* ist eine Art dritter Film, verpackt als effektgeladenes Actionspiel. Die Handlung startet im Jahr 1991, also zwei Jahre nach dem zweiten Film. Die Stadt New York selbst wird euer größter Widersacher sein. So ist es auch kein Wunder, dass ihr im Spiel alles zerstören könnt, was nicht niet- und nagelfest ist. Nach jeder beendeten Mission seht ihr auf einer Rechnung, wie viel Schaden ihr angerichtet habt. Aber keine Sorge, die Stadtverwaltung kommt für jeden noch so gewaltigen Scherbenhaufen auf, also könnt ihr in den zahlreichen Kämpfen gegen die Geister ruhig bedenkenlos aufräumen. Neben beliebten Widersachern wie dem riesigen Marshmallow Mann oder dem flinken grünen Slimer sollen im fertigen Spiel auch zahlreiche neue Geister enthalten sein. Besonders witzig: Aus Spielautomaten entfleuchen kleine Pixelgespenster. Die Programmierer versprachen, dass sämtliche alten und neuen Elemente innerhalb der extra für das Spiel konzipierten Story Sinn machen werden.

DER ARBEITSALLTAG

Als Neuling stoßt ihr zum Kernteam der Ghostbusters dazu. Euer Charakter bleibt namenlos, seine Teamgefährten würdigen ihn im Verlauf des Spiels lediglich mit Rufen wie „Rookie“ oder „Kid“. Die übrigen vier Geisterjäger werden vom Computer gesteuert. Zum Trödeln bleibt in der Geisterjäger-Branche natürlich keine Zeit: Ihr sattelt eure Strahlenkanonen, die sogenannten Protonenpacks, und macht euch auf den Weg an eure Einsatzorte. Aus den Filmen bekannte Gebiete wie Time

NACHTS IM MUSEUM Dieses Dino-Skelett ist anscheinend mit der Gesamtsituation unzufrieden …

HAUDEGEN Die thematische Gestaltung der einzelnen Geister ist immer wieder für ein Schmunzeln gut.

Square oder Hauptquartier sind natürlich auch mit dabei. Ihr steuert euren Ghostbusters-Azubi per Analog-Stick, eure Strahlenwaffe richtet ihr aus, indem ihr per Wii-FB auf die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm zeigt. Mit dem B-Button feuert ihr dann euren Protonenstrahl ab, der mit einem Druck auf den A-Knopf zusätzlich verstärkt werden kann. Aber Achtung: Bei Dauerbetrieb neigt die Hightech-Waffe schnell zur Überhitzung! Habt ihr einen Geist in eurem Strahl gefangen, zeigen euch Pfeile an, in welche Richtung ihr die Wii-FB bewegen müsst. So schmettert ihr eure Widersacher gegen Wände und Decken, bis sie schließlich so stark geschwächt sind, dass ihr sie in einer Geisterfalle endlich luftdicht verpacken könnt. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad müsst ihr die Bewegungen mehr oder weniger präzise ausführen, sodass Profis in langen Gefechten etwas zu knabbern haben dürften, während auch Anfänger schnell Karriere als Geisterjäger machen werden. Manchmal müsst ihr die Umgebung erst scannen, um versteckte Geister ausfindig zu machen, um sie dann durch komplette Gebiete zu jagen. Die sechs verschiedenen Waffenmodi sorgen nicht nur für Abwechslung, sondern auch für zahlreiche Rätseleinlagen. So manipuliert ihr auf eurem Weg zahlreiche Objekte, etwa die Marshmallow-Masse, die das Gebäude verstopft, indem ihr sie mit der richtigen Strahlendosis schmelzen lasst. Bereits in der frühen Version waren sämtliche Objekte zerstörbar und die Kämpfe spielten sich mit fünf Geisterjägern im Einsatz ziemlich spektakulär. Ein riesiger, vor wuselnden Tentakeln strotzender Bossgegner benötigte einiges an Überredungskunst, bevor er vor unseren Augen in einer Geisterfalle verschwand. Und wie immer gilt natürlich: Nicht die Strahlen kreuzen!

DIE HERRSCHER DER GEISTERWELT

Die Macher von Ghostbusters – The Videogame waren zu Besuch bei N-ZONE in Fürth

Sie kamen extra aus Texas, um uns das Fürchten zu lehren. Dustin Dobson von Red Fly Studios, der Kreativdirektor der Wii-Version, führte uns sein Baby persönlich vor und zockte mit uns den Koop-Modus. Die Kollegen von Terminal Reality sind für die XBOX- und PlayStation-Versionen verantwortlich. Ulkig: Drew Haworth sieht ein bisschen aus wie Dan Aykroyd, er ist es aber nicht. Dafür kennt er ihn persönlich. *Neidisch sei*

Team Ghostbusters: Dustin Dobson von Red Fly Studios, Drew Haworth und Brendan Goss von Terminal Reality und Melissa Flauraud von ATARI

ZUR WII-VERSION

Für die Wii-Fassung haben sich die Red Fly Studios etwas ganz Besonderes einfallen lassen: Nintendo-Zocker erleben die Ghostbusters in einer extra konzipierten Comic-Grafik. Die digitalen Konterfeis der Charaktere sehen aus wie kleine Karikaturen der Original-Schauspieler. Der Grafikstil weiß dabei durchaus zu gefallen, besonders die zahlreichen Lichteffekte machten einen guten Eindruck. Die Programmierer gelobten, so viele Physikeffekte einzubauen, wie die Power der Wii zulässt. Ebenfalls löblich: Die Synchronisation ist die gleiche wie bei den anderen Versionen, sodass auch Wii-Besitzer in den Genuss der deutschen Originalsprecher der Filme kommen werden. Und trotz des niedlichen Looks soll auch der Grusel nicht zu kurz kommen. Zudem wird es speziell für die Wii designte Rätsel geben. Habt ihr gerade einen Freund zur Hand, kommt ein zweiter, weiblicher Anfänger als Spielfigur hinzu und ihr könnt die Ausbildung auch zu zweit absolvieren, weitere Multiplayermodi oder Online-Features wird es nicht geben. Wir freuen uns auf das große Comeback der Ghostbusters!

VORSCHAU Wii

GHOSTBUSTERS
THE VIDEOGAME

GENRE	Action
HERSTELLER	ATARI
ENTWICKLER	Red Fly Studios
TERMIN	16. Juni

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

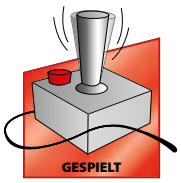
FAZIT: Der Comiclook als Extrawurst für die Wii-Fassung scheint sich auszuzahlen. Macht besonders zu zweit bereits jetzt mächtig Laune!

ANNO – ERSCHAFFE EINE NEUE WELT

FAKTEN

- Von Blue Byte (Die-Siedler-Reihe) und keen games (Anno 1701, Geheimakte Tunguska)
- Kampagne mit sieben Kapiteln
- Ca. 25 Stunden Spielzeit
- Endlos-Modus
- 44 Gebäudetypen
- Optional auch mit Nunchuk spielbar
- Zweiter Spieler kann ins Spiel eingreifen.
- keen games wieder für die DS-Version verantwortlich

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
David Mola
BILDER
Ubisoft



Aufbaustrategie für die Wii: Leistet das neue Anno im Land der unbegrenzten Wii-Möglichkeiten Genre-Pionierarbeit?

Als Andreas Suika von Blue Byte, mittlerweise Game Designer der *Siedler*-Reihe auf dem PC, den Auftrag bekam, ein *Anno* für die Wii zu entwickeln, machten sich in ihm ernsthafte Zweifel breit. Kann man ein Aufbauspiel auf dieser Plattform überhaupt realisieren? Da es sein erstes Konsolenprojekt ist, holt er sich das Frankfurter Studio keen games zu Hilfe, welches bereits Erfahrung mit *Anno 1701* für Nintendo DS und *Geheimakte Tunguska* für die Wii sammeln konnte. Nach mehreren Monaten intensiver Arbeit ist Andreas Suika aber davon überzeugt, dass die Wii eine ideale Plattform für Strategietitel darstellt. Wir übrigens auch – denn wir durften den Siedel-Hit bei Ubisoft ausgiebig Probe spielen.

TRIBUT FÜR DEN KÖNIG

Das Spiel beginnt mit einer Trickfilmsequenz, unterlegt mit schöner deutscher Sprachausgabe: Als Sohn des Königs George bekommt ihr den Auftrag, neue Gebiete zu erschließen, um das von einer Hungersnot bedrohte Reich des Monarchen zu retten. Also setzt ihr Segel und landet auf der erstbesten Insel. Zunächst gilt es, Pioniere in das neu entdeckte Land zu bekommen. Dazu stellt ihr Hütten zur Verfügung und sorgt für ausreichend Nahrung, indem ihr eine Fischerei an die Küste setzt. Drückt ihr die B-Taste, gelangt ihr in ein komfortables Baumenü. Die Kamera zoomt automatisch nah genug an die Insel heran, sodass ihr eure Gebäude und Straßen präzise setzen könnt. Zum Scrollen haltet ihr A gedrückt und bewegt die Wii-FB, oder schließt wahlweise einen Nunchuk an und benutzt den Control Stick. Was bei vielen ähnlichen Titeln für Dauerfrust sorgte, klappt hier problemlos: Ruck, zuck hatten wir unsere Bauten per Wii-FB an der richtigen Stelle platziert und so die ersten Pioniere auf unser Eiland gelockt. Ein kurzer Klick auf eine der Hütten gibt uns Auskunft über das Befinden der Zugezogenen: Da unsere Bevölkerung nach Milch und einer Kapelle schreit, setzen wir eine Molkerei auf unsere Insel und platzieren ein für jeden Einwohner gut erreichbares Gotteshaus. Nachdem wir die leiblichen und seelischen Bedürfnisse der Pioniere nun gestillt haben, steigen sie eine Stufe auf und werden zu Siedlern. In einem einfachen Menü können wir nun Steuern erheben. Sind die Abgaben moderat angesetzt, sind die Einwohner zufrieden und die Kasse klingelt. Treiben wir es jedoch zu bunt, rennen uns unsere Bürger scharenweise davon. Die grüne oder rote Finanz-Anzeige gibt Auskunft über unsere Bilanz. Zur Not muss der König halt was zum Projekt Landgewinnung hinzuschießen. Schließlich ist es unsere Aufgabe, brav Tribute an der Monarchen zu liefern – mal in Form von Kleidung, mal in Form eines Schiffs voller Kräuter.

SIEDELN LEICHT GEMACHT?

Bald zimmert ihr in eurer Werft euer erstes Segelschiff zusammen und brecht auf in neue Welten. Zusätzliche Inseln zeichnen sich nicht nur durch mehr Platz aus, sondern auch durch fruchtbaren Boden, auf dem wir nun auch Gewürze anbauen können. Spätestens im zweiten Kapitel steigt die Komplexität der möglichen Aktionen langsam an, ohne zu überfordern. Da der Spieler von Beginn an an die Hand genommen wird, können auch Einsteiger schnell in See stechen und ihre eigene Welt erschaffen. Im Verlauf

„Besonders wichtig war dem Team hinter dem neuen Anno die Zugänglichkeit."

ÜBERSICHTLICH In diesem komfortablen Ringmenü wählt ihr das Objekt eurer Begierde aus und platziert es in aller Ruhe.

LANDNAHME So gefällt uns das: Die Bilanz ist grün unterlegt, und die Wüste lebt.

ES GEHT DOCH! Häuser und Objekte sind groß genug, um sie bequem mit dem Pointer der Wii-FB erfassen zu können.

AUF DEM OZEAN Im Spielverlauf baut ihr neue Boote und sucht neue Inseln auf den Seekarten.

des Spiels knüpft ihr Handelsbeziehungen, reist in den Orient und helft euren Siedlern, durch insgesamt fünf Entwicklungsstufen zu Aristokraten aufzusteigen, die sich nur mit einem gehobenen zivilsatorischen Standard wie Theatern und Kathedralen zufriedengeben. Auch ein Militär wurde ins Spiel integriert, welches allerdings nur Mittel zum Zweck sein soll. Denn das Ziel der Story, die insgesamt aus sieben einzelnen Kapiteln besteht, ist es, den Frieden zu sichern und diplomatische Beziehungen zum Orient aufzubauen, der aufgrund der südlicheren Lage wesentlich schlechtere Bedingungen hat. Vielleicht kann die Erfindung der Wasserpumpe helfen, die trockene Erde fruchtbar zu machen?

WOLF IM SCHAFSPELZ

Besonders wichtig war dem Team hinter dem neuen *Anno* die Zugänglichkeit des Spiels. Statt dem Realismus und den fordernden Menüs der PC-Fassung erwartet euch ein nicht auf eine bestimmte Zeit festgelegtes, buntes Szenario, welches Einsteiger langsam an das traditionsreiche Genre heranführen soll. Habt ihr einen zweiten Spieler zur Hand, kann dieser sogar mitgestalten, indem er Schiffe beschleunigt oder die Siedler schneller arbeiten lässt – ideal für kleine Geschwister! Weitere Mehrspieler-Optionen wird es leider nicht geben. Trotz des anfänglich lockeren Einstiegs bezeichnet Andreas Suika sein *Anno* als Wolf im Schafspelz, denn auch fortgeschrittene Spieler sollen einiges an Herausforderung geboten bekommen. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl, wobei hauptsächlich geringere Steuereinnahmen zur bedachten Kalkulation zwingen. Ihr zieht auf einer Vulkaninsel eine Siedlung auf und plötzlich bricht der Feuerberg aus und zerstört eure gesamte Arbeit? Berufsrisiko! Übrigens ist Miyamoto das große Vorbild von Andreas Suika. Sowohl die Ozeankarten als auch die Idee der Schatzsuche kamen ihm bei *Phantom Hourglass*. Wer hätte das gedacht? Deutschlands Vorzeige-PC-Designer ist ein geheimer Nintendo-Nerd …

VORSCHAU **Wii**

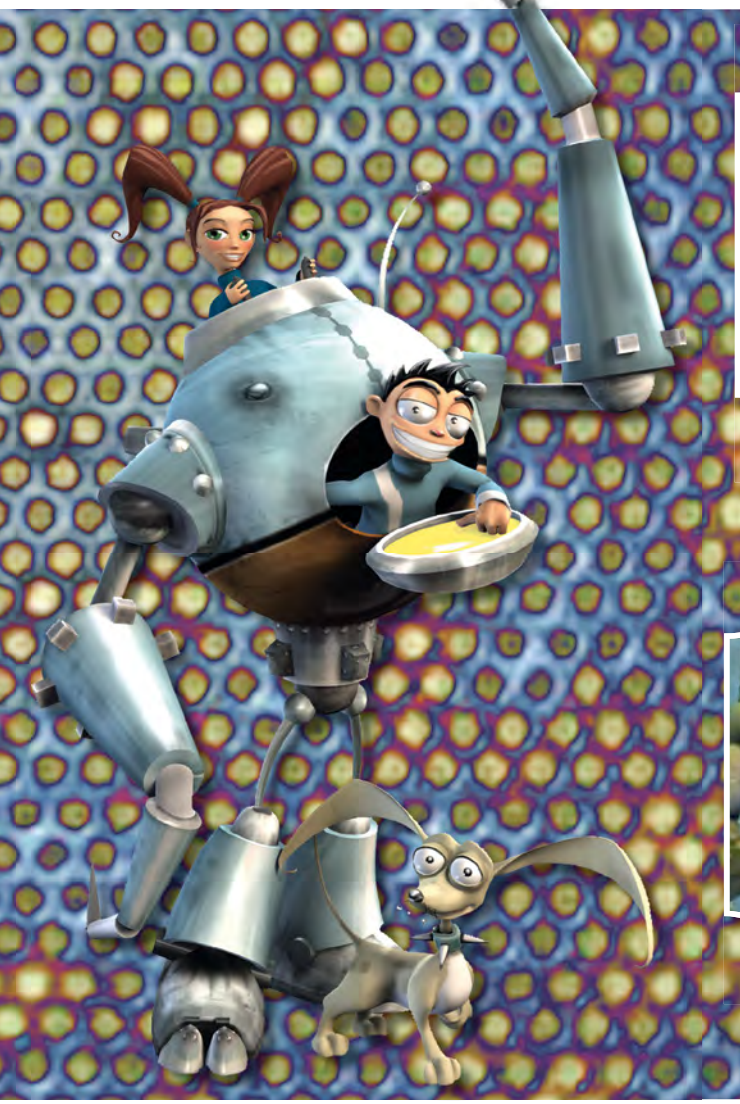
ANNO – ERSCHAFFE EINE NEUE WELT

GENRE	Strategie
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Blue Byte / keen games
TERMIN	2. Quartal 2009

EINSCHÄTZUNG

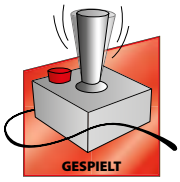
FAZIT: Wir wurden überzeugt: Die Wii ist auch für Strategiespiele eine großartige Plattform. Auf jeden Fall vormerken!

TRAGBAR So sieht die DS-Version von Anno aus, die sich inhaltlich nicht vom großen Bruder unterscheiden soll.



FLIEGENDE FÄUSTE Der Kore-Suit verleiht Madboy außerordentliche Kampfkräfte.

MEET THE KRANKS Zum Glück sind die außerirdischen Angreifer nicht gerade die Hellsten – schicker Hut übrigens!



THE KORE GANG

Totgeglaubte leben bekanntlich länger. So auch dieses abgefahrene Hüpfspiel, das ursprünglich für die erste Xbox erscheinen sollte.

FAKTEN

- Action-Adventure mit Hüpfeinlagen
- Einzigartiger Humor
- Schräge Comicgrafik
- Wurde ursprünglich für Xbox entwickelt
- Vom Hamburger Studio Snap Dragon Games

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Ausgefallener kann die Story für ein Videospiel kaum daherkommen: Mitten im von Erdbeben erschütterten Manhattan bricht ein gewaltiger Bohrer aus der Erde. Ein Angriff der Außerirdischen, nur halt von innen! Das Bohrmonstrum heißt Krank Tank und ist dummerweise stolze sieben Kilometer groß. Eine Erfindung des genialen Erfinders Dr. Samuelsen entpuppt sich als letzte Hoffnung der Menschheit: ein kugelförmiger Anzug mit Superkräften namens Kore-Suit. In Gestalt zweier Kids namens Madboy und Pixie schmeißt ihr euch in den Hightech-Fummel des schrulligen Tüftlers und schickt euch an, samt Hundefreund Rex die Erde vor dem übermächtigen Blechkameraden zu retten, indem ihr kurzerhand in den Koloss hineinschlüpft. Im Bauch des Robos warten Blumenwiesen, Winterlandschaften und malerische Dörfer auf euch. Der Name Kore ist übrigens Programm, weil so auch Persephone, die Tochter des Zeus, genannt wird. Und die ist nicht nur als Herrscherin der Unterwelt bekannt, sondern auch als Göttin der Fruchtbarkeit.

FINDELKIND

Die humorvolle Story und die urigen Charaktere sind bei Weitem nicht die einzigen Vorzüge der kommenden Hüpfspiel-Hoffnung. Dabei hat die Spielidee bereits ein paar Jährchen auf dem Buckel. Ursprünglich sollte der Titel des schwedischen Entwicklers Zoink! bereits 2003 für die Xbox erscheinen und war tatsächlich schon so gut wie fertiggestellt. Doch finanzielle Probleme und die Ankündigung des Xbox-Nachfolgers sorgten dafür, dass der Programmcode ungenutzt irgendwo auf einer Festplatte schmorte – bis heute. Denn das Hamburger Studio Snap Dragon schnappte sich den Rohdiamanten und bastelt jetzt ordentlich am vorhandenen Material. Unter anderem bekommt die Grafik den nötigen Feinschliff verpasst und auch die Steuerung wird komplett überarbeitet, bis sie die Nintendo-Hardware voll ausreizt.

GEFAHR IM ANZUG

Spielerisch weiß das ehrgeizige Projekt bereist jetzt zu gefallen: In den ulkig wirkenden Kugeltrachten hüpft ihr durch surreale Comic-Welten, die

AUGENWEIDE Die vielen bunten Details machen die Alienjagd zu einem der hübschesten Wii-Spiele.

VON OBEN HERAB Dank Pixies Sprungfähigkeiten erreicht ihr auch entlegene Plattformen.

einem Tim-Burton-Film entstammen könnten. Jedes eurer drei Teammitglieder kann dank des Kore-Suits eigene Spezialfähigkeiten nutzen. Madboy etwa verwandelt sich in eine wahre Kampfmaschine und zertrümmert alles, was ihm in die Quere kommt. Die sportliche Pixie dagegen entwickelt beeindruckende Turnfähigkeiten, sodass sie mit langen Greifarmen auch weit entfernte Klippen erreicht. Für ungeahnte Höhenflüge sorgt außerdem ihr Jetpack, mit dem ihr bequem durch die Gegend gleiten könnt. Stülpt ihr eurem Chihuahua den mysteriösen Fummel über, entwickelt das Hündchen wahre Supersinne. Mit geschärfter Wahrnehmung erschnüffelt Rex jeden Schurken, um ihm dann mit seinem donnerndem Kampfgeheul zuzusetzen. Da ihr im Spielverlauf jederzeit den Charakter wechseln könnt, habt ihr die gewünschte Superkraft jederzeit parat. Das alles funktioniert erfreulich gut und macht Lust auf kommende Attraktionen des humorvollen Genremixes. Da ein simpler Druck auf den Z-Knopf genügt, um den Charakter zu wechseln, bleibt der Spielfluss jederzeit erhalten. Wie bei *Super Mario Galaxy* sammelt ihr mit dem Pointer der Wii-FB Items ein. Das schräge Trio in *The Kore Gang* ist aber nicht scharf auf Münzen, sondern auf Zeeks, das sind leuchtende Wesen, die eure Energie auffüllen.

TECHNIK, DIE BEGEISTERT

In sechs großen Welten mit insgesamt 30 einzelnen Abschnitten setzt ihr euch gegen die Kore-Brüder und ihre Helfershelfer zur Wehr. Anspruchsvolle Jump&Run-Passagen gibt es ebenfalls nicht zu knapp. Das abgedrehte Abenteuer hinterlässt besonders technisch einen extrem guten Eindruck: Von der stimmungsvollen, detailverliebten Grafik bis hin zu der tollen Synchronisation steht uns ein echtes Highlight ins Haus. Mutig, erfrischend anders und unglaublich liebevoll präsentierte sich *The Kore Gang* bereits jetzt – irgendwo zwischen *Banjo-Kazooie* und Nickelodeon-Cartoon. Es wird höchste Zeit, dass das Spiel nach so vielen Jahren endlich das Licht der Welt erblickt!

MADE IN HAMBURG

Snap Dragon Games entwickelt The Kore Gang. Genial: Das Team stammt aus deutschen Landen!

Mit *The Kore Gang* hat sich das deutsche Studio Snap Dragon Games ein tolles Projekt ausgesucht. Neben zahlreichen DS- und PC-Games kommt mit dem Jump & Run nun der erste Wii-Titel der schnappenden Drachen. Mysteriöse Ankündigungen auf der Homepage der Nordlichter verraten aber bereits jetzt, dass noch einiges auf uns zukommen wird – sowohl auf DS als auch auf Wii. Zudem werden fleißige Programmierer für beide Nintendo-Plattformen gesucht. Da ist also noch was im Busch ...

DAUMEN HOCH! Gustav Stechmann, der Produzent des kommenden Hitkandidaten The Kore Gang, war zu Besuch in der N-ZONE-Redaktion in Fürth.

VORSCHAU Wii

THE KORE GANG

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Games Foundation
ENTWICKLER	Snap Dragon Games
TERMIN	2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Eine ausgefallene Spielidee, verpackt in erstklassige Grafik und prächtigen Sound. Ein Wii-exklusiver Geheimtipp steht vor der Tür!

VIDEO AUF DVD

GESPIELT

LITTLE KING'S STORY

Das alles, und noch viel mehr, würd' ich machen, wenn ich König vom Märchenland wär …

FAKTEN

- Mix aus Rollenspiel, Simulation und Strategie
- Baut euer eigenes Königreich
- Echtzeitkämpfe gegen andere Völker
- Jede Person hat eine eigene Hintergrundgeschichte
- Charakterdesign von Hideo Minaba (u. a. Super Mario RPG, Final Fantasy V)
- Vom Produzenten Yashuiro Wada (u. a. Harvest Moon, No more heroes)
- Exklusiv für Wii

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Was kommt dabei heraus, wenn haufenweise kreative Köpfe mit enormer Rollenspielerfahrung ein eigenes exklusives Wii-Spiel kreieren? Programmierer und Entwickler, die an Projekten wie *Super Mario RPG*, *Final Fantasy VII*, *Kingdom Hearts*, *Hotel Dusk* oder *Lost Odyssey* mitgearbeitet haben? Ganz klar: das Märchen des schüchternen kleinen Jungen Corobo, der im Wald über eine goldene Krone stolpert – und fortan über ein ganzes Land regiert.

HEUTE EIN KÖNIG!

Nach dem kleinen Zwischenfall mit dem funkelnden Kopfschmuck erscheint der seltsam anmutende Ritter Howser (nein, nicht Bowser), der Corobo seine neuen Jobperspektiven enthüllt. Nun liegt es an euch, salomonisch über euer Zauberreich zu richten. Eine schöne Introsequenz, die wie eine Kreidezeichnung wirkt und ein Puppentheater zeigt, führt in die märchenhafte Atmosphäre des fantasievoll gestalteten Titels ein. Und während wir uns von bekannten Themen der klassischen Musik schwungvoll in die Welt des neuen Königs einführen lassen, kommt Untertan Howser mit der ersten Hiobsbotschaft hereingeschneit: Dummerweise ist das Reich völlig pleite. Da wir aber ein König sind, der auch mal selbst mit anpackt, begeben wir uns mit unserem Jungmonarch auf einen muntere Schatzsuche.

ZAUBERHAFT Das einbrechende Licht sorgt für wunderschöne Effekte, die die märchenhafte Umgebung erstrahlen lassen.

FOLGSAME UNTERTANEN

Zum Glück sind uns unsere wenigen Untertanen treu ergeben und machen sich mit uns auf den Weg. Mit dem A-Knopf haltet ihr ein Pläuschchen mit euren Leuten ab, die alle eine eigene Geschichte zum Besten geben. Per B-Button schwingt ihr euren Zau-

berstab und animiert die Faulenzer, euch zu folgen. Nun könnt ihr eure Gefolgschaft für die unterschiedlichsten Arbeiten einsetzen. Drückt ihr den Z-Knopf, lassen sich alle veränderbaren Gegenstände der Umgebung anzeigen. Jetzt kommen eure Mannen ins Spiel: Sie durchwühlen Gebüsch oder buddeln im Boden, bis ihr ein hübsches Sümmchen beisammenhabt. Mit diesem könnt ihr endlich einen Bauernhof bauen, der euren Untertanen Arbeit gibt. Schnappt euch einfach ein paar Tagelöhner und verfrachtet sie in den Neubau, um sie zu Bauern auszubilden. Jetzt gestaltet sich das Geldverdienen wesentlich leichter, da ihr mit einem Haufen Bauern im Gefolge auch Rüben ernten könnt. Auch das verfügbare Gebiet erweitert sich, denn eure brandneuen Fachkräfte räumen Hindernisse aus dem Weg, die euch vorher den Weg versperrt haben. Schnell ist genug Zaster verdient, um ein Wachhäuschen in das lauschige Wäldchen zu setzen und Soldaten auszubilden. Wo es Arbeit gibt, siedeln sich auch schnell neue Untertanen an, von denen ihr am Anfang immer fünf gleichzeitig mit euch führen könnt. Später soll es auch möglich sein, die Soldaten für den Kampf einzusetzen. Überarbeiten solltet ihr eure Schützlinge übrigens nicht, da sie bei Übermüdung altern – und sogar sterben können. Legenden berichten allerdings von einem ominösen Strand, an dem ab und zu Menschen angespült werden. Was es damit wohl auf sich hat?

FINANZKRISE
Mit solchen Problemen ärgern sich Regierungsbeamte seit Jahr und Tag herum. Kopf hoch!

AM STRAND
Die brandenden Wellen an dieser Küste bergen ein Geheimnis.

EIN KÖNIGREICH FÜR EINE Wii?

Das bisher Gesehene spielt sich wie ein flotter Mix aus *MySims Kingdom* und *Pikmin*, wobei die Geschichte des kleine Königs auch eigene Ideen mit sich bringt. Besonders gut gefallen hat uns die Grafik, da die putzigen Männchen einfach gut zum Spiel passen. Effekte wie glänzende Rüstungen, im Wind wehende Blätter oder gleißendes Licht bei Dämmerung unterstreichen die gelungene Märchenwald-Atmosphäre eindrucksvoll. Auch die bereits erwähnte Begleitmusik, die allseits bekannte Melodien beschwingt aufgreift, machte uns Lust auf weitere Stunden in unserem Königreich. An vielen Stellen des Spiels dringt zudem der großartige Humor durch, der auch andere Projekte des Kreativteams auszeichnet. Beispielsweise bekommt ihr zu Beginn des Spiels eine Speicherministerin zur Verfügung gestellt, die für euch den Spielstand sichert. Insgesamt wirkte der Mix aus Strategiespiel, RPG-Elementen und Wirtschaftssimulation angenehm rund. Die ersten Aufgaben gingen allerdings noch recht locker von der Hand. Ob spätere Aufgaben genug Tiefgang bieten, um auch ältere Spieler bei der Stange zu halten, wird sich im ausführlichen Test zeigen.

VORSCHAU Wii

LITTLE KING'S STORY

GENRE	Simulation / Strategie
HERSTELLER	Rising Star Games
ENTWICKLER	Marvelous Entertainment
TERMIN	April 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Little King's Story bietet einen aufregenden Genremix, der auf Dauer hoffentlich genug Tiefgang bietet.

YOU GOT BOOST POWER! Der Balken auf der linken Seite zeigt eure Boost-Energie.

SPLITSCREEN Besonders im Mehrspielermodus verspricht das Spiel turbulente Action.

KÖNIG AUF ELF UHR! Trefft auf die bekannten Charaktere der Serie.

FAKTEN

- Rennspiel mit Adventure-Einlagen
- Splitscreenmodus für bis zu vier Spieler
- Editor für eigene Wagen und Figuren
- Drei Gewichtsklassen
- Fahrer und Wagen auf der Wii-FB speicherbar
- Kommt auch für DS
- Auf dem DS auch online spielbar

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Electronic Arts

MYSIMS RACING

Die MySims auf des Klempners Spuren: Nach einer zünftigen Party wagen sich die drolligen Gesellen nun auch auf die Rennstrecke.

Scheinbar macht die Finanzkrise auch vor der bunten Welt der MySims nicht Halt: Die Wirtschaft eurer kleinen ländlichen Gemeinde kann man nicht gerade als florierend bezeichnen. Wie die knuffigen Gesellen aber nun einmal sind, haben sie sich etwas einfallen lassen: Kurzerhand werft ihr euch in ein poppiges Kart, um die Nachfrage ordentlich anzukurbeln.

EINE PRISE ADVENTURE

Mit simplen Kurierfahrten helft ihr euren Freunden aus. Indem ihr dem Pizzabäcker seine Zutaten liefert und anderen MySims weitere kleine Gefälligkeiten erweist, sorgt ihr für mehr Umsatz. Größere Rennstrecken entstehen, auf denen ihr Preisgelder einfahren und für weitere Rücklagen sorgen könnt. Habt ihr erst mal neue Bewohner angelockt, verändern sich die einzelnen Strecken, es entstehen neue Abkürzungen und die Runden werden länger und vielseitiger. Auf diese Weise wird das Grundkonzept der Serie bewahrt und sinnvoll in ein Rennspiel integriert. Erinnerungen an den N64-Funracer *Diddy Kong Racing* werden wach …

AUCH FÜR DS In der Handheld-Fassung wird es zusätzliche Vehikel geben.

MARIO KART MEETS MYSIMS

Wie in den anderen *MySims*-Spielen könnt ihr euren Fahrer natürlich frei gestalten. Dazu versorgt ihr ihn mit passenden Accessoires und gestaltet auch euren Wagen völlig individuell. Ob als Großväterchen in einer pinkfarbenen Seifenkiste oder als Rocker mit Elvis-Tolle im aufgemotzten Oldtimer, der Charme der MySims-Welt kommt auch im Rennspiel-Ableger hervorragend rüber. Sogar an einen Tuning-Part haben die Entwickler gedacht: Neue Reifen oder Motoren verändern eure Performance auf der Rennstrecke. Ein spezielles Boost-System ermöglicht es zudem, dass ihr sowohl durch Drifften und fahrerisches Können als auch durch Extras und Beschleunigungspfeile jederzeit auf der Überholspur landen könnt – wir sind gespannt darauf, wie sich dieses Feature in der Praxis auswirken wird. In typischer Mario-Manier könnt ihr auch mit Extras um euch werfen, die bei *MySims* allesamt mit Gemüse zu tun haben; setzt auf Beschleunigungskürbisse oder legt euren Gegnern fiese Tomaten auf die Ideallinie. Ehrensache: Im Vierspielermodus dürft ihr euch eimerweise Gemüse um die Ohren hauen, auf dem DS sogar online. Die Handheld-Version soll übrigens auch ausgefallene Vehikel wie UFOs und Schiffe enthalten, während ihr auf der Wii mit Karts vorliebnehmen müsst.

EINE ECHTE ALTERNATIVE?

Wie gut die neuen Features tatsächlich funktionieren, wird sich in einer spielbaren Version des Titels zeigen. Fans der Serie mit ihren liebenswerten Charakteren werden sich definitv wie zu Hause fühlen und der Adventure-Part könnte den Funracer angenehm von der mächtigen Konkurrenz abheben. Unklar ist uns bisher, inwieweit fahrerisches Können über Sieg und Niederlage entscheiden wird. Mit einer guten Balance aus Extras, Boost-System und Fähigkeiten könnten die MySims nämlich einen Turbo-Start auf der Piste hinlegen.

VORSCHAU Wii

MYSIMS RACING

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
TERMIN	18. Juni

EINSCHÄTZUNG ●●●◐○

FAZIT: Sollten die vielen kreativen Spielelemente gut zur Geltung kommen, hätte dieser Racer der Konkurrenz etwas voraus.

EXCITEBOTS: TRICK RACING

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo

Heimlich, still und leise kündigte Big N den offiziellen Nachfolger zu Excite Truck an. In den USA soll das Teil bereits ab April erhältlich sein.

Noch immer sind wir der Meinung, dass die skurrile Wortschöpfung „Super-Baumfrevel" endlich in den DUDEN aufgenommen werden sollte. Highscore-Jäger dürften diese Kurisosität hunderte Male in *Excite Truck* angewendet haben. Dank rasantem Arcade-Gameplay und einer großartigen Steuerung kann der Überraschungshit getrost zu den besten Wii-Games überhaupt gezählt werden. Nun enthüllte Nintendo in einem kleinen Trailer den offiziellen Nachfolger *Excitebots: Trick Racing*, an dem Monster Games bereits seit geraumer Zeit werkelt. Grund genug, den kommenden Hitrenner näher unter die Lupe zu nehmen.

ARCADE PUR

Am Gameplay scheint sich nur wenig verändert zu haben: Noch immer heizt ihr mit Höchstgeschwindigkeit durch die Pampa, zündet einen Nitro nach dem anderen und führt waghalsige Sprünge und Drehungen aus. Allein das sollte ein Garant für die Qualität des Racers sein, denn diese kompromisslose Renn-Action machte gerade den Reiz des Vorgängers aus. Auch die veränderbare Umgebung hat es in den Nachfolger geschafft. Komplett ausgetauscht wurden dafür die Vehikel: Statt mit den bunten Monstertrucks des ersten Teils seid ihr diesmal in seltsamen Gefährten unterwegs, die teilweise wesentlich futuristischer anmuten als die bisherigen Kraftprotze. Die neuen Fahrzeuge wirken außerdem kleiner und wendiger. Einige sehen aus wie Insekten oder ähnliches Getier und verfügen über Arme oder sonstige Gliedmaßen, mit denen sie beispielsweise Gegenstände anheben oder sich an Stangen drehen können. Wie der Untertitel verrät, geht es um Tricks in allen Variationen.

WIRD'S BESSER?

Den größten Kritikpunkt seitens der Fans nahmen sich die Entwickler zu Herzen: *Excitebots* wird über einen Online-Modus verfügen, in dem ihr eure Geschicklichkeit mit bis zu sechs Spielern unter Beweis stellen könnt. Auch die Splitscreen-Variante ist wieder möglich, unklar ist allerdings noch, ob diesmal mehr als zwei Spieler gleichzeitig zocken können. Neu sind außerdem zahlreiche Minispiele, in denen ihr beispielsweise Fußbälle in ein Tor befördert oder euren Renner als Bowlingkugel missbraucht. Ob diese Einlagen tatsächlich funktionieren oder aber das hohe Spieltempo eher bremsen, muss sich erst noch zeigen. Wir sind trotzdem optimistisch: Im offiziellen Trailer, aus dem auch unsere Screenshots stammen, wirkt das ganze Spiel noch abwechslungsreicher und wesentlich interaktiver als der tolle Vorgänger! Wir warten auf mehr Speed, mehr Stunts, mehr Spieler – und hoffentlich auch neue Absurditäten für den DUDEN-Verlag.

VORSCHAU Wii

EXCITEBOTS: TRICK RACING

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Monster Games
TERMIN	2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Und da sage noch mal einer, Nintendo lässt uns Zocker im Stich. Eines der heißesten Wii-Games kommt zurück!

FAKTEN

- Vom gleichen Team wie der Vorgänger
- Online-Modus für bis zu sechs Spieler
- Unterstützt das Wii Wheel
- Diesmal mit Minispielen
- Kommt am 20. April in den USA
- Wird in Amerika auch als Bundle mit dem Wii Wheel angeboten

SUPER LEG SMASH Wie in Excite Truck gibt es auch im Nachfolger seltsame Möglichkeiten, um an die begehrten Punkte zu kommen.

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT In diesem Abschnitt wirkt Excite Bots ziemlich futuristisch. Auch die hohe Spielgeschwindigkeit ist zu erahnen.

ROMANTISCH Der Reiz von Golf liegt auch in seinen malerischen Naturschauplätzen.

INNOVATIV Das Wetter passt sich den realen Bedingungen an.

FAKTEN

- Nutzt Wii MotionPlus für exaktere und realistischere Schläge.
- Mit kompletter US Open
- Die Wetterbedingungen verändern sich mit dem realen Wetter.
- Das Putten wurde überarbeitet.
- Online-Modus ist wieder mit dabei.

TEXT
Florian Hamburger
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Electronic Arts

TIGER WOODS PGA TOUR 10

Wie gut wird die nächste Alternative zum Wii-Sports-Golfen?

Wii Sports avancierte zu einem der erfolgreichsten Spielesammlungen aller Zeiten. Dass das Spiel so erfolgreich ist, liegt einerseits daran, dass es wie eingangs bemerkt jeder Konsole beiliegt, andererseits stimmt hier auch die Qualität der einzelnen Disziplinen. Wer etwas mehr Tiefgang möchte, findet mittlerweile zu vielen der Sportarten Alternativen anderer Hersteller, so zum Beispiel die Tiger Woods-Serie, die in diesem Jahr ordentlich aufpoliert werden soll.

ALLES BEIM ALTEN?

Seit 2007 bereits kann man auch auf der Wii mit *Tiger Woods PGA Tour* prächtig golfen. Da der afroamerikanische Ausnahmegolfer mit seinem Namen für die Golf-Simulation bürgt, verwundert es kaum, dass schon der erste Teil technisch wie spielerisch überzeugte und die obligatorischen alljährlichen Updates nach sich zog. Hier bekamen Golfliebhaber alles, was sie sich wünschten: Eine realistische Steuerung per Wii-Fernbedienung, knapp zwei Dutzend echte Golfer, einen umfangreichen Karrieremodus und mit der letzten Auflage sogar die Möglichkeit, online zu golfen. Dass ein neues *Tiger Woods* auch dieses Jahr wieder in den Regalen steht, war abzusehen. Anders ist, dass dieses Jahr ebenfalls Wii MotionPlus erscheint und *Tiger Woods PGA Tour 10* vollen Gebrauch davon machen wird. Das von Nintendo entwickelte Wii-FB-Update soll unter anderem für ein verbessertes Putten sorgen, das ein Kritikpunkt der vergangenen Spiele war. Generell soll aber ein noch realeres und exakteres Golfen ermöglich werden.

WETTERFROSCH ODER WETTERTIGER?

Eines der interessantesten Features sind die wechselnden Wetterbedingungen. Aus dem Wetterkanal der Wii kommen die Informationen, die direkt im Spiel umgesetzt werden. Regnet es beispielsweise gerade wirklich in New York, wird sich das auch im Spiel bemerkbar machen. Außerdem: In New York wird dieses Jahr die US Open wieder auf dem sogenannten schwarzen Kurs des Bethpage State Park ausgetragen. Er gilt als einer der schwierigsten Golfplätze. Das dürfte auch für das Spiel interessant werden. Eigentlich kann EA mit *Tiger Woods PGA Tour 10* nicht viel falsch machen, wurden doch die Vorgänger durchweg positiv bewertet. Klappt's nun noch mit der Einbindung von Wii MotionPlus, dürfen wir uns auch dieses Jahr auf ein exzellentes Golfspiel freuen.

SCHÖNE AUSSICHTEN? An der Grafik müssen die Entwickler unbedingt noch feilen. Ein bisschen Zeit haben sie ja noch.

VORSCHAU Wii

TIGER WOODS PGA TOUR 10

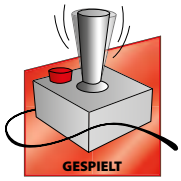
GENRE	Sport
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Tiburon
TERMIN	16. Juni 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Hoffentlich vergisst man neben der Steuerung, die natürlich am wichtigsten ist, nicht, die Grafik aufzubohren.

SPACE SHUTTLE Die Komplettansicht zeigt, wie detailgetreu die einzelnen Flipper nachgebildet worden sind.

DIE QUAL DER WAHL Das Menü, in dem ihr euch einen von zehn Automaten aussucht, ist einer Spielhalle nachempfunden.



FAKTEN

- Nach Gottlieb Pinball Classics die zweite Pinball-Collection von System 3
- 10 Original-Tische des Traditionsherstellers Williams
- Turniermodus
- Per Wii-FB und Nunchuk schüttelt ihr den Tisch
- Unterstützt bis zu vier Spieler

WILLIAMS PINBALL CLASSICS

Raus aus der Kneipe, rein ins Wohnzimmer: System 3 holt zehn der beliebtesten Williams-Flipper auf die Mattscheibe!

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
System 3

Zack! Die Kugel schießt, getroffen vom Plunger, die Plunger Lane heraus und schlägt gegen mehrere Bumper. Pling! Pling! Pling! Über eine Rampe treffen wir punktgenau einen Rollover. Boing-Flip! Ta-ta-ta-ta! Nun haut es unsere Kugel genau auf den rechten Slingshot. Klack! Ding! Ding! Direkt in ein Gate hinein, vorbei am linken Slingshot. Düdel-düdel-dü! Oh, ich habe nicht schnell genug den Flipper betätigt, die Kugel verabschiedet sich durch die Outlane, kein Tilt hilft mehr. Dä-Dä-Döt. Pling! Zweiter Versuch, der Auto-Plunger befördert meine Kugel zurück in die Plunger Lane. Zisch! Pling! Alles klar? Entweder man mag *Pinball* oder eben nicht. Die Mannen der FarSight Studios mögen *Pinball* anscheinend sogar so sehr, dass sie zehn besonders beliebte Tische der Firma Williams nun auf die Wii zaubern.

DIE QUAL DER WAHL

Nachdem System 3 uns bereits sieben Automaten des Herstellers Gottlieb bescherte, setzen sie jetzt alles daran, zehn Geräte von Williams so detailreich wie möglich umzusetzen. 1943 von Harry E. Williams gegründet, hatte der Traditionskonzern Williams Electronic Games für viele Jahre die Marktführung inne. Zu Beginn des Spiels stehen bereits vier Tische für euch bereit. Der Auswahlbildschirm versetzt euch in eine riesige Spielhalle, in der ihr euch einen der viele Tische aussuchen könnt. Schlagt ihr euch passabel, schaltet ihr nach und nach sechs weitere Geräte frei, darunter auch die beliebten Funhouse-, Black-Night-, oder Pin-Bot-Modelle. Neben dem regulären Spiel könnt ihr auch an Turnieren teilnehmen, in denen ihr beispielsweise einen bestimmten Highscore erreichen müsst, um weiterzukommen. Mit dem C-Button bedient ihr den linken Arm, mit dem Z-Trigger den rechten. Schüttelt ihr Nunchuk oder Wii-FB, gebt ihr dem Automaten einen Schubs und führt einen sogenannten Tilt aus. Dieses clevere Feature fühlte sich bereits in der uns gezeigten Version ziemlich authentisch an. Bis zu vier Spieler können ihr Glück versuchen, wahlweise mit einem oder mehreren Controllern.

NOSTALGIE PUR

Ziel des Titels ist es, sowohl Anfänger für eine kurze Runde zwischendurch zu begeistern als auch Profis stundenlang vor die Konsole zu fesseln. Jedes Blinklicht und jeder Sound wurde liebevoll umgesetzt, sodass sich *Pinball*-Veteranen schnell wie zu Hause fühlen werden. Die Ballphysik machte ebenfalls einen ordentlichen Eindruck. Zudem soll *Williams Pinball Classics* im Juni zu einem günstigen Preis von rund 30 Euro zu haben sein. Noch nie kam der Kult-Kneipensport ohne Münzeinweuf so genial rüber, so dass Fans mit diesem Titel wohl ihr persönliches Wii-Nirwana erleben werden. Boing-Flip! Ding! Ding! Ding!

VORSCHAU Wii

WILLIAMS PINBALL CLASSICS

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	System 3
ENTWICKLER	Far Sight Studios
TERMIN	Juni 2009

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: So echt hat sich ein Konsolenflipper bisher noch nie angefühlt. Ein Fest für alle Pinball-Fans!

WHIRLWIND Dieser Shot beweist, dass es auch Extra- und Multibälle geben wird.

IN ACTION Voll ausgerüstet zieht ihr mit Peter ins Gefecht. Haltet durch!

ON THE ROAD Nur im DS-Spiel lenkt ihr das berühmte Auto selbst.

VIER GEWINNT Taktik wird auf dem DS eine wichtige Rolle spielen.

FAKTEN

- Eigens für den DS kreiertes Gameplay
- Management ist wichtiges Spiel-Element
- Nur auf DS steuert ihr den Ghostbusters-Wagen
- Actionszenen aus der Draufsicht
- Story wird in Textboxen präsentiert

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
ATARI

GHOSTBUSTERS THE VIDEOGAME

Keine Angst vor Papierkram: Auf der Wii werdet ihr zum Geisterjäger, auf dem DS sogar zum Manager!

Nicht nur für die Wii, auch für den DS wird es eine speziell an die Hardware angepasste Version von *Ghostbusters* geben. Und diese bekommt auch noch ein völlig eigenes Gameplay spendiert, denn auf dem DS müsst ihr nicht nur kämpfen, sondern auch managen und Aufträge sammeln. Es ist anscheinend doch überall wie bei uns in der Redaktion: Nicht alle können den ganzen Tag Konsolen schrotten und mit Controllern fuchteln, einige müssen das Ganze ja auch irgendwie verwalten und planen. Red Fly Studios lässt uns in dieser Hinsicht keine Illusionen, auch die Ghostbusters müssen das.

BÜROJOB

Los geht's im Hauptquartier: Ihr rüstet die vier Geisterjäger aus, die sich optisch übrigens am Comic-Look der Wii-Version orientieren. Dann verfrachtet ihr eure Spukexperten in ihr allseits bekanntes Auto und fahrt in einer schicken 3D-Sequenz euer Ziel an. Zwar hilft euch eine Zielnavigation, verspäten solltet ihr euch allerdings nicht – sonst ist der ganze Spuk schon ohne euch vorbei. Am Einsatzort angekommen, schaltet das Spiel in eine Vogelperspektive. Nun könnt ihr die vier Charaktere einzeln anwählen und durch die unterschiedlichen Gebäude bewegen. Natürlich kommt auch die Action nicht zu kurz: Wir kümmerten uns gegen den grünen Glibbergeist Slimer: Zunächst eskortierten wir alle Zivilisten aus dem Hotel. Am Wagen kann die Ausrüstung getauscht werden, sodass wir unsere Geisterjäger mit Protonenpacks ausrüsten konnten und dem Trubel schnell ein Ende bereiteten.

ACTION UND VERWALTUNG

Insgesamt wirkt der Mix aus Action und Verwaltung äußerst vielversprechend: Ihr sucht euch eure Aufträge selbst aus, werft die benötigte Ausrüstung ins Auto und macht euch auf den Weg. Die sauer verdienten Moneten investiert ihr in neue Technik und Entwicklung, der hinterlassene Schleim eurer schaurigen Widersacher eignet sich bestens zur Erforschung. Eine Sprachausgabe wird die DS-Fassung zwar nicht enthalten, dafür bekommt ihr die typisch flotten Sprüche eurer Comic-Recken in Textkästen geboten, sodass auch auf dem Handheld der Humor nicht zu kurz kommt. Eine Fülle von Gegenständen und Missionen sollte für längere Zeit vor die zwei Bildschirme fesseln.

VORSCHAU DS

GHOSTBUSTERS
THE VIDEOGAME

GENRE	Action
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Red Fly Studios
TERMIN	19. Juni

EINSCHÄTZUNG ●●●◐○

FAZIT: Das gezeigte Material macht Lust auf mehr, Taktikfreunde dürfen sich genauso freuen wie Fans der Filmvorlagen.

DAMALS VOR 25 JAHREN ...

Bereits 1984, pünktlich zum Filmstart, gab es ein Videospiel mit den Geisterjägern, unter anderem für C64 und das NES, von keinem Geringeren als David Crane (*Pitfall*) persönlich programmiert! Ihr habt Ausrüstung gekauft und seid mit eurem Geisterjägermobil Ecto -1 um die Häuser gezogen, um Geld zu scheffeln. Ganz klar: Dieses Konzept schnappten sich die Mannen von den Red Fly Studios, um es auf dem DS neu zu würdigen. Wie wär's mit einem VC-Download als kleinen Vorgeschmack?

Jobs erledigen und mit den Ghostbusters quer durch New York tingeln – das gab es schon 1984! (beide Screens C64)

EXCITE BOTS: TRICK RACING

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo

Heimlich, still und leise kündigte Big N den offiziellen Nachfolger zu Excite Truck an. In den USA soll das Teil bereits ab April erhältlich sein.

Noch immer sind wir der Meinung, dass die skurrile Wortschöpfung „Super-Baumfrevel" endlich in den DUDEN aufgenommen werden sollte. Highscore-Jäger dürften diese Kurisosität hunderte Male in *Excite Truck* angewendet haben. Dank rasantem Arcade-Gameplay und einer großartigen Steuerung kann der Überraschungshit getrost zu den besten Wii-Games überhaupt gezählt werden. Nun enthüllte Nintendo in einem kleinen Trailer den offiziellen Nachfolger *Excite Bots: Trick Racing*, an dem Monster Games bereits seit geraumer Zeit werkelt. Grund genug, den kommenden Hitrenner näher unter die Lupe zu nehmen.

ARCADE PUR

Am Gameplay scheint sich nur wenig verändert zu haben: Noch immer heizt ihr mit Höchstgeschwindigkeit durch die Pampa, zündet einen Nitro nach dem anderen und führt waghalsige Sprünge und Drehungen aus. Allein das sollte ein Garant für die Qualität des Racers sein, denn diese kompromisslose Renn-Action machte gerade den Reiz des Vorgängers aus. Auch die veränderbare Umgebung hat es in den Nachfolger geschafft. Komplett ausgetauscht wurden dafür die Vehikel: Statt mit den bunten Monstertrucks des ersten Teils seid ihr diesmal in seltsamen Gefährten unterwegs, die teilweise wesentlich futuristischer anmuten als die bisherigen Kraftprotze. Die neuen Fahrzeuge wirken außerdem kleiner und wendiger. Einige sehen aus wie Insekten oder ähnliches Getier und verfügen über Arme oder sonstige Gliedmaßen, mit denen sie beispielsweise Gegenstände anheben oder sich an Stangen drehen können. Wie der Untertitel verrät, geht es um Tricks in allen Variationen.

WIRD'S BESSER?

Den größten Kritikpunkt seitens der Fans nahmen sich die Entwickler zu Herzen: *Excite Bots* wird über einen Online-Modus verfügen, in dem ihr eure Geschicklichkeit mit bis zu sechs Spielern unter Beweis stellen könnt. Auch die Splitscreen-Variante ist wieder möglich, unklar ist allerdings noch, ob diesmal mehr als zwei Spieler gleichzeitig zocken können. Neu sind außerdem zahlreiche Minispiele, in denen ihr beispielsweise Fußbälle in ein Tor befördert oder euren Renner als Bowlingkugel missbraucht. Ob diese Einlagen tatsächlich funktionieren oder aber das hohe Spieltempo eher bremsen, muss sich erst noch zeigen. Wir sind trotzdem optimistisch: Im offiziellen Trailer, aus dem auch unsere Screenshots stammen, wirkt das ganze Spiel noch abwechslungsreicher und wesentlich interaktiver als der tolle Vorgänger! Wir warten auf mehr Speed, mehr Stunts, mehr Spieler – und hoffentlich auch neue Absurditäten für den DUDEN-Verlag.

VORSCHAU **Wii**

EXCITE BOTS: TRICK RACING

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Monster Games
TERMIN	2009

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: Und da sage noch mal einer, Nintendo lässt uns Zocker im Stich. Eines der heißesten Wii-Games kommt zurück!

FAKTEN

- Vom gleichen Team wie der Vorgänger
- Online-Modus für bis zu sechs Spieler
- Unterstützt das Wii Wheel
- Diesmal mit Minispielen
- Kommt am 20. April in den USA
- Wird in Amerika auch als Bundle mit dem Wii Wheel angeboten

SUPER LEG SMASH Wie in Excite Truck gibt es auch im Nachfolger seltsame Möglichkeiten, um an die begehrten Punkte zu kommen.

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT In diesem Abschnitt wirkt Excite Bots ziemlich futuristisch. Auch die hohe Spielgeschwindigkeit ist zu erahnen.

TERMINE

Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS: Wann erscheint was?

Wii

APRIL

Titel	Datum
Pikmin 2 (New Play Control!)	24. April
Rock Band 2	23. April
Rock Revolution	April
Vertigo	03. April

MAI

Titel	Datum
Boom Blox Smash Party	28. Mai
EA Sports Active: Personal Trainer	21. Mai
Punch-Out!!	22. Mai

JUNI

Titel	Datum
Ghostbusters: The Videogame	Juni
MySims Racing	18. Juni
The Conduit	Juni/Juli

2009

Titel	Datum
Anno: Erschaffe eine neue Welt	2009
Another Code R (Arbeitstitel)	2009
Cursed Mountain	Herbst
Dead Space Extraction	Herbst
Endless Ocean 2 (Arbeitstitel)	2009
Excitebots: Trick Racing	2009
Harry Potter und der Halbblutprinz	2009
Indiana Jones und der Stab der Könige	2009
Little King's Story	Frühjahr
Mario Super Sluggers	2009
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Ende 2009
Need for Speed Nitro	Herbst
Overlord: Dark Legend	Sommer
Punch-Out!! Wii (Arbeitstitel)	2009
Rabbids Go Home	2009
Resident Evil	Ende 2009
Resident Evil: The Darkside Chronicles	Ende 2009
Resident Evil Zero	Ende 2009
Sin and Punishment 2 (Arbeitstitel)	2009
Tales of Symphonia: Dawn of the New World	2009
The Kore Gang	2009
TMNT: Smash On	September
Wii Sports Resort	Frühjahr

PUNCH-OUT!! (Wii)

THE CONDUIT (Wii)

POKÉMON PLATIN-EDITION (DS)

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN (Wii)

DS

APRIL

Titel	Datum
Nintendo DSi (Hardware)	03. April
Rhythm Paradise	30. April
Rock Revolution	April
The Great Giana Sisters DS	03. April

MAI

Titel	Datum
50 Denk- und Logikspiele	06. Mai
Pokémon Platin-Edition	22. Mai

JUNI

Titel	Datum
Ghostbusters: The Videogame	Juni
Laufrhythmus DS – Bring Bewegung in Dein Leben!	05. Juni
MySims Racing	18. Juni

2009

Titel	Datum
7 Wonders II	2. Quartal
Anno: Erschaffe eine neue Welt	2009
de Blob	2009
Harry Potter und der Halbblutprinz	2009
Jagged Alliance	2. Quartal
Jewel Master – Cradle of Egypt	2. Quartal
Kingdom Hearts: 358/2 Days	Unbekannt
Kirby Super Star Ultra	2009
Lego Strategie	Sommer
Mario & Luigi 3 (Arbeitstitel)	2009
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Ende 2009
Need for Speed Nitro	Herbst
Overlord Minions	Sommer
Phantasy Star Zero	Ende 2009

DER KOMMENTAR

CHRISTOPH KRAUS

Auch wenn die Software-Situation in den Frühjahrsmonaten sehr dürftig wirkt, haben Nintendo-Fans keinen Grund, den Kopf in den Sand zu stecken: Spiele wie *Punch-Out!!*, *Excitebots: Trick Racing* oder *Rhythm Paradise* basieren zwar allesamt nicht auf starken Marken, aber dafür steht der Mario-Konzern hinter all diesen Projekten. Das bürgt für einen hohen Produktionswert. Mit *The Conduit* (Juni/Juli) und *Pokémon Platin* (22. Mai) kommen kurz darauf schon die nächsten Reißer auf Wii und DS. Und nicht zu vergessen die E3: Im Vorfeld dieser gigantischen Messe will kein Hersteller mit offenen Karten spielen und hält wichtige Projekte der Zukunft lieber unter Verschluss. Fragt sich nur, ob Wii MotionPlus rechtzeitig ausgeliefert werden kann. Zeit wird's!

ANZEIGE

mobile unlimited
Spiel mobil

NEU! Jetzt noch viel mehr Auswahl!

*3,99 EUR pro SMS, **4,99 EUR pro SMS inklusive VF D2 Transportanteil 0,12 EUR pro SMS, zuzüglich T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR pro SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber.

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

Die besten Games für Dein Handy!

Download-Charts

1 Gehirnjogging 2
2 Worms 2008
3 FIFA 09
4 The Sims 2
5 Gothic 3 The Beginning
6 Wer wird Millionär Edition 3
7 WWE Smackdown vs. Raw 2009
8 Tetris
9 Guitar Hero III Mobile
10 Fussball Manager 08

Top-Neuzugänge! ++ Top-Neu

NUR € 3,99 pro Spiel!

Gehirnjogging 2
GAMENZ: 2108

Worms 2008
Game-Code: GAMENZ 2055

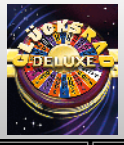
Silent Hill Mobile 2
Game-Code: GAMENZ 2243

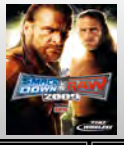
Batman The Dark Knight
Game-Code: GAMENZ 2168

Sende:
GAMENZ + CODE an 53000*
Beispiel: GAMENZ 2108
Kein Abo! Eine SMS pro Game!
NUR € 3,99 pro Spiel!

Lego Indiana Jones

GAMENZ 2270

Glücksrad Deluxe

GAMENZ 2199

WWE Smackdown vs. Raw 2009

GAMENZ 2263

Call of Duty 4

GAMENZ 1851

Age of Empires III mobile

GAMENZ 1799

Zum-Zum

GAMENZ 2113

Gothic 3 The Beginning

GAMENZ 1930

Transformers G1: Awakening

GAMENZ 1720

007 Quantum of Solace

GAMENZ 2261

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Sende:
TOPNZ + CODE an 53000**
Beispiel: TOPNZ 1159
Kein Abo! Eine SMS pro Game!
NUR € 4,99 pro Spiel!

The Sims 2

TOPNZ 1159

C&C3 Tiberium Wars

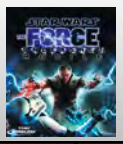
TOPNZ 1989

SPORE Origins

TOPNZ 2180

Need for Speed Undercover

TOPNZ 2272

Star Wars The Force Unleashed

TOPNZ 2179

Rally Master Pro

TOPNZ 2181

SimCity Societies

TOPNZ 1854

FIFA 09

TOPNZ 2200

Tomb Raider Underworld

TOPNZ 2262

© 2009, Electronic Arts Inc. EA, the EA logo EA SPORTS, the EA SPORTS logo, SimCity, Command & Conquer and Command & Conquer 3 Tiberium Wars, Need for Speed, SPORE, The Sims, Maxis and the Maxis-Logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES&trad und Maxis&trad; sind Electronic Arts&trad;-Marken. Offi cial FIFA licensed product. „© The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. .“ Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. All rights reserved after 1996 © 2008 Eidos Interactive Limited. Lara Croft, Tomb Raider, Eidos and the Eidos Mobile logo are trademarks of Eidos Interactive Limited. Call of Duty 4 © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. . © 2008 World Wrestling Entertainment,Inc. . © 2008 THQ/Jakks Pacifi c, LLC. Used under exclusive license by THQ/Jakks Pacifi c, LLC. Jakks Pacifi c and the Jakks Pacifi c logo are trademarks of Jakks Pacifi c, Inc. Bight and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Bight Interactive, Inc. THQ and its logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. Lego Indiana Jones © 2008 Lucasfi lm Ltd. & TM. THQ Wireless und deren Logos sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von THQ Wireless Inc. © 2008 TT Games Publishing Ltd. Veröffentlicht von Cobra Mobile und TT Games unter Lizenz der LEGO Group. LEGO, das LEGO-Logo und die Spielfi gur sind Warenzeichen der LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. Worms © 2008 Team17 Software. Worms and Team17 are trademarks and/or registered trademarks of Team17 Software Limited.Brain Genius © 2008 by Glu Mobile.Rally Masters Pro © 2008 by FISHLABS Entertainment GmbH. QUANTUM OF SOLACE © 2008 Danjaq, LLC, United Artists Corporation, Columbia Pictures Industries, Inc. 007 Gun Logo and related James Bond Trademarks © 1962-2008 Danjaq, LLC and United Artists Corporation. QUANTUM OF SOLACE, 007 and James Bond Trademarks are the trademarks of Danjaq, LLC. Transformers G1: Awakening, HASBRO and its logo, TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro. Zum-Zum © HeroCraft 2009. . HeroCraft and the HeroCraft logo are trademarks of HeroCraft. Age of Empires III mobile © 2007 Microsoft Corporation.Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Age of Empires and Ensemble Studios are trademarks of the Microsoft group of companies. Wheel of Fortune Deluxe © 2007 Califon Productions, Inc. © 2007 SOE. Silent Hill 2 © DC Comics. All other trademarks are property of their respective owners. Gothic © 2007 by Pluto 13 GmbH, Ruhrallee 63, Essen, Germany. Published by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstrasse 40, 8940 Liezen. www.JoWood.com, Verisign Communications GmbH, © 2008, www.handy-games.com GmbH © 2008 Konami Digital Entertainment. All rights reserved. BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. All rights reserved.

Wii-SPIELE IM ÜBERBLICK

Auf dieser Doppelseite haben wir für euch die wichtigsten bislang getesteten Wii-Spiele zusammengefasst.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Battalion Wars 2	03/08	81%	78%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Ben 10 – Protector of Earth	05/08	68%	61%
Bomberman Land Wii	05/08	80%	61%
Death Jr.: Root of Evil	08/08	82%	80%
Der unglaubliche Hulk	09/08		47%
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	05/08	60%	67%
Dragon Quest Swords: Die maskierte …	07/08		72%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Emergency Heroes	08/08	65%	67%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Ghost Squad	02/08	75%	74%
Heatseeker	04/07		78%
Iron Man	07/08		62%
Jumper: Griffin's Story	05/08		52%
Kung Fu Panda: Legendäre Kämpfer	02/09	68%	70%
Lucky Luke: Go West!	02/08	70%	66%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
No More Heroes	04/08		81%
Pirates of the Caribbean: Am Ende …	07/07	68%	71%
Rogue Trooper	04/09	72%	79%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
SNK Arcade Classics Volume 1	02/09	80%	77%
Sonic und der Schwarze Ritter	04/09	60%	83%
Soulcalibur Legends	02/08	63%	65%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%
Wall*E	12/08	63%	64%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alone in the Dark	08/08		77%
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Avatar: Die Erde brennt	02/08	72%	70%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Bolt: Ein Hund für alle Fälle	03/09		61%
Bully: Die Ehrenrunde	04/08	45%	86%
Die Chroniken von Narnia: Prinz …	09/08	69%	68%
Deadly Creatures	03/09		80%
Der goldene Kompass	02/08		58%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Geheimnisse der Spiderwicks	03/08	65%	70%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Disaster: Day of Crisis	12/08		73%
Dragon Blade: Wrath of Fire	04/08		59%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Kung Fu Panda	08/08	75%	76%
Obscure 2	06/08	75%	71%
Okami	07/08		90%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Soulcalibur Legends	10/08	63%	65%
Spider-Man 3	07/07		71%
Spider-Man: Web of Shadows	12/08		78%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Spyro: The Eternal Night	02/08		72%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08		77%
Tomb Raider: Underworld	01/09		80%

ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Agatha Christie: Das Böse unter der …	03/09		64%
Agatha Christie: Und dann gab's …	03/08		68%
CSI: Crime Scene Investigation …	05/08		67%
Detective Conan: Die Mirapolis …	03/09		62%
Geheimakte Tunguska	06/08		85%
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	02/08		85%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bleach: Shattered Blade	04/08	60%	57%
Castlevania Judgment	04/09	70%	68%
Celebrity Sports Showdown	01/09	53%	48%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	05/08	74%	76%
Facebreaker K.O. Party	01/09	75%	68%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution	06/08	79%	67%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution 2	03/09	79%	68%
Ready 2 Rumble Revolution	04/09	78%	72%
Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle	12/08	80%	78%
Super Smash Bros. Brawl	04/08	94%	89%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms: Double Time	12/08		38%
Call of Duty 3	01/07		86%
Call of Duty: World at War	01/09	85%	85%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
James Bond 007: Ein Quantum Trost	01/09	75%	78%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07		94%
Red Steel	01/07	74%	80%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Boogie Superstar	01/09	80%	72%
Boom Blox	06/08	84%	82%
Bust A Move	06/08	58%	73%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cocoto Magic Circus	02/09	64%	60%
Cooking Mama	03/08	68%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Cranium Kabookii	02/08	67%	
Dancing Stage: Hottest Party	05/08	80%	75%
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
EA Playground	12/07	77%	70%
Family Party – 30 Great Games	02/09	62%	57%
Family Trainer	12/08	76%	71%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Guitar Hero: Aerosmith	08/08	86%	85%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Guitar Hero: World Tour	01/09	93%	86%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Hasbro Familien-Spieleabend	01/09	56%	50%
Jenga World Tour	05/08	49%	43%

DAS ZOCKEN WIR!

THOMAS EDER

Was hat mich dieses *Rogue Trooper* überrascht! Trotz des seichten Gamesplays (oder gerade deswegen?) habe ich Stunden mit dem kurzweiligen Geballer verbracht. Mindestens genauso lange hat mich das Remake von *Giana Sisters* an den DS gefesselt. Als Fan des Originals war ich von der ersten Spielminute an hin und weg und konnte beim Daddeln wunderbar in Erinnerungen schwelgen.

Job Island	04/09	70%	76%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
Monopoly	01/09	60%	58%
MySims Party	04/09	78%	74%
NiGHTS: Journey of Dreams	03/08	73%	75%
Ninja Reflex	05/08	70%	70%
Pool Party	10/08	60%	58%
PopStar Guitar	03/09	56%	58%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	77%	77%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Rayman Raving Rabbids TV Party	01/09	86%	78%
Rock Band	12/08	92%	87%
Safecracker: Das ultimative Puzzle …	03/09		66%
Samba de Amigo	12/08	80%	78%
Shreks schräge Partyspiele	02/09	64%	60%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wer wird Millionär?	02/09	54%	52%
Wii Play	01/07	74%	60%
Wonderworld Amusement Park	01/09	32%	28%
Worms: Odyssee im Wurmraum	04/08	76%	72%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash: Herrscher der Mutanten	01/09	77%	79%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
de Blob	10/08	78%	87%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Batman	12/08	82%	79%
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	07/08	85%	83%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Madagascar 2	01/09	72%	72%
Sonic Unleashed	01/09		81%
SpongeBobs atlantisches Abenteuer	05/08	68%	64%
SpongeBob: Die Macht des Schleims	01/09	62%	62%
Super Mario Galaxy	01/08		96%
Tak und das Geheimnis des glühenden …	01/09	64%	66%
The Legend of Spyro: Dawn of the …	01/09	70%	72%
Wario Land: The Shake Dimension	11/08		83%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Cars	01/07	71%	74%
Cars: Hook International	03/08	71%	74%
Donkey Kong Jet Race	02/08	70%	68%
Excite Truck	03/07	70%	81%
Ferrari Challenge	09/08		80%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Mario Kart Wii	05/08	94%	87%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
MX vs. ATV: Untamed	06/08	80%	78%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
Need for Speed: Undercover	01/09	78%	82%
Nitrobike	04/08	68%	70%
Off Road	10/08	62%	60%
Score International Baja	02/09	60%	61%
Sonic Riders Zero Gravity	04/08	65%	69%
Speed Racer	07/08	74%	72%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Final Fantasy Fables: Chocobos Dungeon	01/09		81%
Fire Emblem: Radiant Dawn	04/08		88%
Monster Lab	03/09		77%
Opoona	10/08		67%
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION/STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Let's go to the City	01/09	87%	86%
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Dream Pinball 3D	10/08	64%	79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
Fishing Master	04/08	68%	71%
Harvest Moon: A Magical Melody	05/08	60%	84%
Lost in Blue: Shipwrecked	02/09	55%	60%
Pikmin	03/09		88%
MySims	11/07		78%
MySims Kingdom	12/08		74%
Rapala's Fishing Frenzy	02/09		65%
Sega Bass Fishing	05/08		67%
SinAnimals	03/09	62%	62%
SimCity Creator	12/08		71%
Star Trek: Conquest	07/08		46%
Trauma Center: New Blood	02/09	84%	83%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wild World: African Safari	01/09	47%	41%
Wing Island	04/07	65%	69%
Zoo Hospital	03/09	70%	70%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Balls of Fury	05/08	34%	29%
Carnival Games Minigolf	01/09	60%	52%
Family Ski	08/08	67%	68%
FIFA 08	11/07	86%	83%
FIFA 09 All-Play	12/08	78%	73%
King of Clubs	05/08	40%	38%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Power Tennis	04/09	87%	81%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen …	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
NHL 2K9	02/09	80%	77%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Pro Evolution Soccer 2008	04/08	85%	84%
Pro Evolution Soccer 2009	04/09	86%	87%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Biathlon 2009	01/09	69%	67%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate …	01/08	61%	63%
RTL Winter Sports 2009: The Next …	01/09	71%	70%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	80%
Sports Island	07/08	76%	67%
Summer Athletics	09/08	80%	76%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 09	12/08	86%	86%
Tischfußball 2008	10/08	13%	9%
Top Spin 3	08/08	78%	77%
We Love Golf!	07/08	82%	80%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown! vs. RAW 2008	12/07	67%	69%
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	12/08	84%	83%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Beach Sports	09/08	57%	46%
Shaun White Snowboarding: Road Trip	12/08	77%	79%
Skate it	01/09	76%	78%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

DAS ZOCKEN WIR!

CHRISTOPH KRAUS

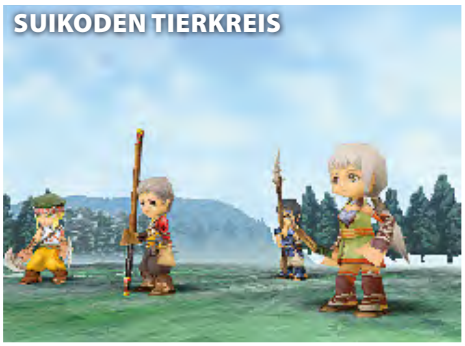
Oh weia, Alzheimer-Alarm: Ich habe mir neulich Super Soccer fürs Super Nintendo gekauft – und dann zuhause gemerkt, dass ich es schon zweimal (!) besitze. Immerhin habe ich die geheime Nintendo-Mannschaft wieder freigespielt. Außerdem widme ich mich derzeit dem Autoknacken und Drogenhandel in Grand Theft Auto: Chinatown Wars – insgeheim bin ich eben eine kriminelle Seele. Memo an mich selbst: „Warum habe ich eigentlich nie zuvor GTA gespielt?"

DS-SPIELE IM ÜBERBLICK

Das Nachschlagewerk: die wichtigsten bislang getesteten DS-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bangai-O Spirits	09/08	80%	80%
Bionicle Heroes	01/07		75%
Contra 4	03/08	83%	83%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Mega Man ZX	08/07		85%
Metal Slug 7	01/09		80%
Nanostray	11/05	73%	81%
Ninja Gaiden Dragon Sword	08/08		85%
Space Invaders Extreme	09/08	84%	86%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars: Clone Wars: Die Jedi-Allianz	01/09		77%
Star Wars: The Force Unleashed	12/08	73%	75%
The Legend of Kage 2	01/09		74%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%



ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Assassin's Creed: Altairs Chronicles	06/08		70%
Avatar: Der Pfad des Feuers	01/09	75%	76%
Bomberman Story DS	01/08	83%	81%
Bomberman Land Touch! 2	06/08	84%	82%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Order of Ecclesia	02/09	74%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Dragon Ball Origins	02/09	68%	80%
Drawn to Life	10/07		78%
Eledees	03/09	72%	76%
Eragon	01/07		74%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
MegaMan ZX Advent	05/08		84%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Prince of Persia: The Fallen King	02/09		77%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
Spore: Wilde Kreaturen	12/08	58%	67%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Tomb Raider Underworld	02/09		75%

ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Ace Attorney: Apollo Justice	07/08		84%
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Geheimakte Tunguska	06/08		80%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Trials and …	12/08		85%
Runaway: Dream of the Turtle	02/08		80%
Time Hollow	02/09		76%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%
Unsolved Crimes: Tatort N.Y. City	12/08		82%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%
Naruto Ninja Council 2	12/08		67%
Naruto: Ninja Destiny	04/08	70%	71%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
Call of Duty 4: Modern Warfare	01/08	78%	80%
Call of Duty: World at War	01/09	83%	83%
Dementium: Die Anstalt	12/08		80%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
James Bond 007: Ein Quantum Trost	01/09		75%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Actionloop	02/07	74%	80%
Asterix Braintrainer	09/08	72%	73%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman 2	03/09	91%	76%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Boogie	02/08	75%	62%
Boulder Dash Rocks!	01/08	81%	82%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Bust A Move DS	06/08	73%	76%
Cooking Mama	03/08		71%
Crazy Machines	09/08		76%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Doodle Hex	09/08	78%	75%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elements of Destruction	01/09	58%	62%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Geometry Wars: Galaxies	02/08	79%	79%
Guitar Hero On Tour	09/08	88%	85%
Guitar Hero On Tour: Decades	01/09	88%	85%
Gunpey	06/07	83%	80%
Honeycomb Beat	01/08		75%
Igel Ärgern!	09/08	55%	51%
Jewel Master: Cradle of Rome	07/08		76%
Know-how der Zauberkunst	05/08		73%
Know how – Spielend um die Ecke …	01/09		70%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Mechanic Master	01/09		72%
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
Mystery Case Files: MillionHeir	03/09	76%	78%
Ninja Reflex	05/08	63%	66%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pipe Mania	12/08		80%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Professor Layton und das geheimnisv. …	12/08		90%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle City	03/09		76%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	76%	82%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Rayman Raving Rabbids TV Party	01/09	75%	69%
Red Bull BC One	12/08	51%	51%
Rubik's Puzzle World	01/09	78%	78%
Soul Bubbles	08/08		83%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

DAS ZOCKEN WIR!

SEBASTIAN STANGE

Auf dem DS zocke ich – und da bin ich sicher nicht alleine – *Grand Theft Auto: Chinatown Wars*. Dabei kümmere ich mich weniger um die Missionen, sondern richte einfach ein wenig Chaos in Liberty City an. Ein Heidenspaß! Und auch diesen Monat gehe ich fremd. Ich habe den Dreamcast/PS2-Klassiker *Rez* wiederentdeckt. Der geniale Mix aus Shooter, Musikspiel und Farbrausch schreit nach einem Wii-Remake!

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Crash: Herrscher der Mutanten	01/09	52%	56%
Drawn to Life: SpongeBob …	12/08	66%	68%
Giana Sisters DS	04/09		78%
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Kung Fu Panda	09/08		71%
Lego Batman	12/08	82%	80%
Lego Indiana Jones: Die legendären …	08/08	83%	81%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	02/08	83%	83%
Looney Tunes: Duck Amuck	01/08	69%	71%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
Spider-Man: Web of Shadows	12/08		81%
SpongeBob: Die Macht des Schleims	01/09	70%	72%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
The Legend of Spyro: Dawn of the …	01/09		65%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07		79%
Die Simpsons: Das Spiel	01/08	70%	77%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cars Hook International	02/08	72%	67%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
MX vs. ATV Untamed	05/08	72%	72%
Need for Speed: ProStreet	01/08	78%	80%
Need for Speed Undercover	02/09	76%	75%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Race Driver: GRID	06/08	86%	84%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Trackmania DS	01/09	83%	80%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Children of Mana	02/07	86%	80%
Chrono Trigger	04/09	75%	90%
Dragon Quest Monsters: Joker	04/08	80%	82%
Dragon Quest V: Die Hand der Himmels.	04/09		86%
Dungeon Maker	01/09	62%	63%
Etrian Odyssey	08/08		77%
Final Fantasy III	06/07		83%
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	04/08	84%	86%
Final Fantasy IV	07/08		85%
Final Fantasy XII: Revenant Wings	03/08		85%
Fire Emblem: Shadow Dragon	01/09	80%	86%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
MegaMan Star Force 2	12/08	76%	74%
Monster Lab	01/09	75%	76%
Orcs & Elves	01/08	–	80%
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam …	08/08		76%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Pokémon Ranger: Finsternis über Almia	01/09		75%
Rune Factory: A Harvest Moon Melody	04/09		83%
Spectrobes	04/07	82%	80%
Spectrobes: Jenseits der Portale	12/08	85%	87%
Sonic Chronicles	12/08		85%
Suikoden Tierkreis	04/09		81%
Zubo	12/08		80%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
City Life DS	12/08		71%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Apartment-Tiere	12/08		67%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Electroplankton	08/06		77%
Enchanted Fol: School of Wizardy	04/09	78%	70%
Harvest Moon: Mein Inselparadies	01/09		72%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
SimCity Creator	12/08		76%
Theme Park	05/07		76%
The World Ends With You	06/08		88%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	02/08		72%
EA Sports Football Academy	04/09	72%	70%
FIFA 09	12/08	85%	83%
FIFA Street 3	05/08	63%	65%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	03/08	86%	82%
New International Track & Field	07/08	87%	84%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Pro Evolution Soccer 2008	03/08	84%	82%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2009	02/09	78%	76%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	81%
Top Spin 3	09/08	72%	70%
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	12/08	82%	83%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MS	ES
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dark Conflict	03/08	92%	87%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: Mythologies	02/09	84%	85%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Dinosaurier: Kampf der Giganten	12/08	72%	73%
Disney Friends	05/08	73%	75%
Final Fantasy Tactics A2	08/08		87%
Lock's Quest: Hüter der Welt	12/08	82%	83%
Ninjatown	03/09	77%	81%
Scotland Yard	03/09	76%	70%
Schach	06/07	74%	74%
SimCity	08/07		72%
Tom Clancy's EndWar	01/09	85%	87%
Warhammer 40.000: Squad Command	01/08	75%	74%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon 2	05/08	68%	70%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Motion	02/09		62%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	82%	84%
Skate It	02/09	69%	72%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

DAS ZOCKEN WIR!

SEBASTIAN HEISE

Momentan fesselt mich *Deadly Creatures* vor die heimische Mattscheibe. Dank der toll umgesetzten Perspektive der Spinnentiere eröffnet sich ein völlig neuer Blick auf die Welt. Darüber hinaus genieße ich die Möglichkeit, *Secret of Mana* auf der Virtual Console ohne Zusatzhardware mit drei Spielern gleichzeitig zu zocken. Die erste große Hürde, der Schmusekater im Hexenwäldchen, ist inzwischen erledigt. Auf geht's, Jungs, zurück zum Wasserpalast, Frosta befreien!

DIE REDAKTION

Herzlich willkommen im Testteil. Und hier ist euer N-ZONE-Team!

DIE REDAKTION

THOMAS EDER
31, Leitender Redakteur

… kam diesen Monat in den Genuss eines tollen Events zu *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen* in Vancouver! Dafür nimmt man gern einen fiesen Jetlag, eine Erkältung und eine Extraportion Stress in der Abgabewoche auf sich!

TV-TIPP: Dr. House – Staffel 5

CHRISTOPH KRAUS
23, Redakteur

… ist braungebrannt aus der Flitter-Türkei zurückgekehrt und will jetzt endlich auch in Deutschland sein Frühlings-Inventar benutzen: Sandalen, Polohemden, Relax-Liegen, Polsterauflagen, Sonnenschirm … und die N-ZONE!

KINO-TIPP: Der rosarote Panther 2

SEBASTIAN STANGE
27, Redakteur

… flog vor kurzem das erste Mal in die USA. Mehr Infos dazu gibt´s in der aktuellen play^3. Der Trip war übrigens der Hammer. Und das nicht nur wegen des unglaublich coolen Mietwagens (siehe Bild). Die Monster-Truck-Show war auch cool!

AUTO-TIPP: Ford Mustang – Baujahr 2007

SEBASTIAN HEISE
26, Volontär

… hat jetzt seine eigene Wohnung und bedankt sich ganz herzlich bei Familie Bauer aus Rednitzhembach für fünf unvergessliche Monate, in denen sie ihm Unterschlupf gewährten. Jetzt quillt der Kühlschrank endlich nicht mehr über!

DVD-TIPP: Garden State

STEFANIE SCHETTER
30, DVD-Redakteurin

… wünscht sich für die *Rockband*-Serie ein paar mehr Songs, die besser mit weiblichen Stimmbändern kompatibel sind. Darüber würden sich bestimmt auch die Nachbarn sehr freuen!

MUSIK-TIPP: Tom Albrecht – Radio Tom

DAVID MOLA
27, Layouter

… hat seine alte Rostlaube gegen eine neuere getauscht und braust nunmehr mit 90 PS durch die Gegend. Die Soundanlage im neuen Wagen ist zum Glück auch besser, dadurch kommen folgende Klassiker optimal zur Geltung:

CD-TIPP: Edge of Sanity – Crimson I & II

REDAKTIONSTAGEBUCH

WOCHE 1:
Der Neue ist in Wahrheit gar nicht so neu: Sebastian Heise, ehemaliger Praktikant, stößt als festangestellter Volontär zum N-ZONE-Team und offenbart Fan-Kompetenz: Nicht weniger als 60 Super-Nintendo-Spiele stapeln sich in seiner Wohnung – darunter die Original-*Super Metroid*-Box mit Spieleberater! Wir heißen Sebastian willkommen im Team.

WOCHE 2:
Christoph ist glücklich in die Flitterwochen gestartet und besucht dort einen türkischen Basar. Auf Antalyas Straßen macht er dann große Augen: Dort gibt's tatsächlich einen Plüsch-Luigi mit rot-weiß-gestreiftem (!) Anzug und einen DS Lite ohne Touchscreen. Braucht kein Mensch!

WOCHE 3:
Tom hat das Glück für sich gepachtet: Er fliegt nach Vancouver, um sich *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen* anzusehen und darf nebenher ein 40 Dollar teures Steak verzehren. Das kulinarische Urteil behält er für sich, aber seine Spieleindrücke lest ihr ab Seite 18. Sogar im Schnee durfte Tom noch spazieren – im Frühling. Glückspilz!

WOCHE 4:
Ein ganz besonderes Paket trifft in der Redaktion ein: Unser Leser Alexander Lory aus Erkrath hat aus Pappmaché einen Kirby mit Holzhammer gebastelt. Die extrem stabile und hübsche Fan-Figur bekommt einen Ehrenplatz bei uns und steht direkt neben dem Plüsch-Kirby, den uns Monika Rogowska aus Frankenthal vor drei Jahren mal geschickt hat. Schon allein die Tatsache, dass wir ihren Namen immer noch im Kopf haben, ohne nachzusehen, lässt uns ein klein bisschen stolz werden. Wir sind eben mit ganzem Herzen dabei!

DER TESTTEIL

Wii
52 Baphomets Fluch: Director's Cut
61 Disney TH!NK
62 Don King Boxing
60 Family Ski & Snowboard
68 Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time
58 MotoGP
62 Nerf N-Strike
61 Rockband AC/DC
54 Tenchu: Shadow Assasins
63 Trivial Pursuit
54 Ultimate Band

DS
73 Bleach: Dark Souls
70 Blue Dragon Plus
75 Denkspiele für Dummies
72 Die Gilde DS
75 Dropcast
68 Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time
66 Grand Theft Auto: Chinatown Wars
75 MySims Party
73 Naruto Ninja Destiny
74 Puzzle Quest Galactrix
75 SpongeBob Schwammkopf: Küchenchef
74 Ultimate Band

VC
85 Clu Clu Land
84 Super Punch-Out!!
85 Wonderboy III: Monsterland

5-MINUTEN-TEST-TERRINE

Damit manche Spiele nicht unter den Tisch fallen, stellen wir sie in dieser Rubrik kurz und knackig vor – subjektiv bewertet nach fünf Minuten Spielzeit. Viel Spaß!

BAPHOMETS FLUCH: THE DIRECTOR'S CUT (DS)

Das klassische Point&Click-Adventure der englischen Spieleschmiede Revolution Software aus dem Jahre 1996 erscheint in einer erweiterten Version nicht nur für Wii, sondern auch für den DS. Auf Letzterem gibt sich das 2D-Abenteuer ebenfalls keine Blöße, wenn man sich auf das langsame Gameplay einlässt. Das besteht traditionell aus Umgebungen untersuchen, Gegenstände kombinieren, Dialoge bestreiten und Rätsel lösen. Die Einbindung des Touchscreens funktioniert hierbei tadellos. Wegen der hübsch gezeichneten Comic-Grafik und der spannenden und gut erzählten Story können Genre-Fans sich auch die Handheldfassung ohne Reue zulegen. **(fh)**

QUIZ TAXI (DS)

Der abgesetzten Sendung *Quiz Taxi* ein DS-Spiel hinterherzuschieben kann ja nie schaden. Nehmen wir also für eine Fahrt Platz. Im Hintergrund zeigt ein Standbild die Route, aus den Boxen dröhnt Fahrstuhlmusik. Drei-Antworten-Frage. Klick. Drei-Antworten-Frage. Tipp. Gemein! Ein Passant hat mir die falsche Antwort empfohlen. Ein Leben weg. Klick. In einem Minispiel schiebe ich ein kleines Taxi-Symbol durch ein Labyrinth. Vergeigt, der Joker ist verloren. Drei-Antwort-Frage. Klick. Der DS will meine gewonnenen 700 Euro nicht herausgeben. Hey Christoph, wann kommt das Taxi? **(sh)**

WERTUNGSSYSTEM

0-49%: Spiele in diesem Wertungsbereich solltet ihr meiden, große Schwächen lassen hier nur wenig Spielspaß aufkommen!
50-74%: Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Genre-Fans aber einen Blick wert!
75-100%: Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für Spielspaß, weswegen ihr hier in der Regel bedenkenlos zugreifen könnt!

ICONS

Dank dieser Icons könnt ihr auf den ersten Blick erkennen, ob ein Spiel die heiß begehrten N-ZONE-Awards einheimst, ob ihr dazu einen Beitrag auf unserer Heft-DVD findet und ob wir die Games bei Vorschauen selbst gespielt haben!

VERKAUFS-CHARTS

Platz	*	Titel	Monate
1	3	Mario Kart Wii	10
2	1	Wii Fit	10
3	2	Wii Play	26
4	Neu	Mario Power Tennis (NPC)	1
5	5	Animal Crossing: Let's go to the City	4

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Mario Kart DS	20
2	5	Professor Layton und das …	2
3	1	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	31
4	4	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	25
5	3	New Super Mario Bros.	26

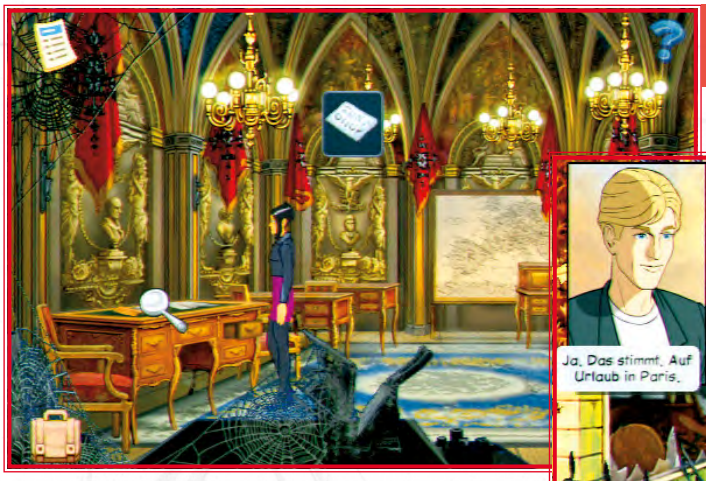
* Platz des Vormonats

VIDEO AUF DVD

FAKTEN

- Überarbeitetes Remake des Point-and-Click-Adventures von 1996
- Spielt größtenteils in Paris
- Neue Schauplätze und erweiterte Story
- Enthält zusätzliche, auf die Wii zugeschnittene Rätsel
- Erschien bereits für PC, Play Station und Game Boy Advance
- Der Originaltitel lautet „Broken Sword: The Shadow of the Templars"
- Der erste Teil der inzwischen vierteiligen Serie

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE



DURCH DIE LUPE Euer Cursor verändert sich, wenn ihr ihn auf ein interessantes Objekt richtet.

DIE STADT DER LIEBE Während die Originalfassung des Spiels an dieser Stelle beginnt, habt ihr auf der Wii zu diesem Zeitpunkt schon einiges hinter euch.

BAPHOMETS FLUCH: THE DIRECTOR'S CUT

Adventure-Fans wissen es schon viel länger als Dan Brown-Leser: Ein Geheimbund zieht die Fäden der Weltgeschichte.

Bei einem Director's Cut darf der Regisseur eines Films nochmal ran an sein Baby und so lange schnippeln, bis er endlich das in Händen hält, was er sich immer vorgestellt hat. Oder die Filmfirma will eine weitere Sonderauflage der DVD mit haufenweise Verschlimmbesserungen auf dem Markt rechtfertigen. Übertragen auf Videospiele, erleben wir zum Glück dieses Mal Ersteres: Kultdesigner Charles Cecil nutzte die Möglichkeiten von Wii und DS, um seinen Adventure-Klassiker *Baphomets Fluch* von 1996 noch besser zu machen.

EIN NEUER ANFANG

Im Gegensatz zur Originalversion des Spiels startet die Wii-Fassung mit der taffen Reporterin Nicole Collard, die ein Interview mit dem stadtbekannten Gigolo Pierre ergattert hat. Doch noch während Nicole in der Wohnung wartet, wird der Promi niedergeschossen – von einem Pantomimen. Nun liegt es an der smarten Enthüllungsreporterin, alle Indizien einzusacken und auszuwerten. Ihr steuert Nicole in klassischer Point-and-Click-Manier, indem ihr mit eurem Cursor den Bildschirm absucht. Trefft ihr auf ein Objekt, welches für das Geschehen auf dem Bildschirm eine Rolle spielt, ändert sich der Cursor: Eine Lupe zeigt an, dass ihr ein Objekt näher betrachten könnt, zwei spitze Finger befördern einen Gegenstand in euren Rucksack, den ihr jederzeit durch einen Klick auf das passende Symbol in der linken unteren Bildschirmecke öffnen und schließen könnt. Natürlich müsst ihr genretypisch auch Gegenstände kombinieren, benutzen und in andere Objekte einsetzen. In zahlreichen Dialogen versucht ihr, wertvolle Hinweise aus anderen Spielfiguren herauszuquetschen. Obwohl die deutschen Symchronstimmen hervorragende Arbeit leisten, könnnen die Gespräche etwas lästig werden, da sie oft nur am Rande mit der Story des Spiels zu tun haben. Zum Glück lockern die zynischen Kommentare der Charaktere das Geschehen ab und an ein wenig auf, besonders dann, wenn ihr Gegenstände im Hintergrund näher betrachtet oder auch mal etwas falsch kombiniert.

PARIS, JE T'AIME

Nach dieser einleitenden Episode folgt die Szene, die Fans des Originals noch gut in Erinnerung haben werden: Der amerikanische Anwalt George Stobbart schlürft gemütlich eine Tasse Kaffe in einem Pariser Straßencafé,

AM SEINE-UFER Jedes einzelne Hintergrundbild wurde extrem aufwendig von Hand angefertigt.

ALS VIDEOSPIELE NOCH HANDWERK WAREN

Dave Gibbons – Der Mann hinter den tausend Gesichtern

Auf den ersten Blick sieht man *Baphomets Fluch* noch heute an, wie viel Liebe in die Grafik gesteckt wurde. Sämtliche Hintergründe und Figuren sind handgezeichnet wie bei einem Zeichentrickfilm. Damit die Gesichter der Charaktere die nötigen Animationen transportieren, holte man sich für das Adventure einen wahren Meister ins Boot: Dave Gibbons ist für stapelweise beliebte Comics verantwortlich, darunter *Superman*, *Batman* oder *Aliens vs. Predator*. Gerade läuft die Leinwandversion seines Hits *Watchmen* in den Kinos. Übrigens zeichnet Gibbons auch für die Comicvorlage des Actiontitels *Rogue Trooper* verantortlich, welches sich auf der Wii als echter Action-Geheimtipp entpuppte.

Sämtliche Animationen der Figuren wurden von Dave Gibbons persönlich vorskizziert, bevor sie ihren Weg ins Spiel fanden.

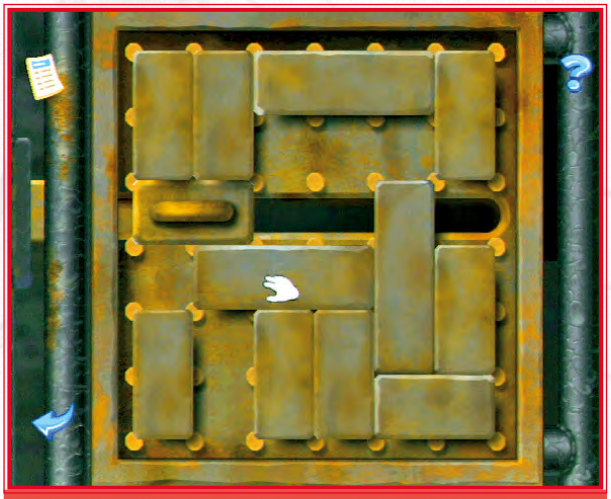
als in unmittelbarer Nähe eine Bombe detoniert. Ein seltsamer Clown scheint der Hauptverdächtige zu sein. Als Augenzeuge wird George kurz darauf von Nicole interviewt und der Kreis schließt sich, als die beiden den Entschluss fassen, den Morden gemeinsam auf den Grund zu gehen. Hauptsächlich in Paris rätselt und fragt ihr euch durch Tatorte, Gruften und andere Lokalitäten, aber auch andere Länder stehen auf dem Reiseplan. Schnell müssen die beiden selbsternannten Helden dabei feststellen, dass sie in etwas Größeres hineingetappt sind, als sie zunächst geahnt haben: Die Fährte führt zu dem geheimnisvollen Templerorden; und auch der in Protokollen immer wieder dokumentierte, von den Templern angebetete Götze „Baphomet" spielt eine Rolle. Wer die Geschichte bisher noch nicht kennt, darf also durchaus gespannt sein.

MEHR ALS EIN REMAKE

Selbst für Kenner und Liebhaber des Originalspiels dürfte sich ein Blick auf den Director's Cut lohnen, denn neben dem bereits erwähnten neuen Anfang zeigen weitere zusätzliche Szenen, was sich nach dem ursprünglichen Ende ereignet. Speziell für Wii designte Rätsel lockern das Spiel an verschiedenen Stellen ein wenig auf. Ihr löst Schiebepuzzles oder setzt zerstörte Statuen mit der Wii-FB zusammen. Nur bei wenigen dieser Spielchen fiel uns auf, dass die Steuerung nicht einwandfrei funktionierte und die zusätzliche Einlage uns aus dem Spielfluss herausriss. Ansonsten macht *Baphomets Fluch – The Director's Cut* vieles richtig, was andere Vertreter auf der Wii bisher straucheln ließ: In der Regel lassen sich benutzbare Objekte gut identifizieren, und mit wenig Übung trifft man die Bildschirmsymbole auf Anhieb. Damit auch jüngere Spieler und Genreneulinge die filmreife Story verfolgen können, ohne zu verzweifeln, kann auf Wunsch eine Hilfefunktion zugeschaltet werden.

Diese gibt zunächst einen vagen Hinweis, bevor sie euch schließlich den exakten Lösungsweg vorkaut. Auch Puzzles können auf diese Weise übersprungen werden. Dieses Feature macht den Klassiker etwas einsteigerfreundlicher und federt eventuelles Frustpotenzial ab. Liebevolle Grafik, gelungene deutsche Sprachausgabe, neue Inhalte und sogar zu zweit: Die Wii-Version des Adventure-Hits bietet mehr als nur einen guten Grund, den Klassiker endlich nachzuholen!

GEHEIMSCHRIFT Hier müsst ihr die mysteriösen Buchstaben entziffern, indem ihr nach und nach Wörter wiederfindet.



GEHIRNJOGGING Für die Wii wurden einige neue Rätsel, wie dieses Schiebepuzzle, in das Spiel eingebaut.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
In meiner Lieblingsschnitzel-Kneipe meiner Heimat Salzgitter prangte groß der Satz: „Bei uns kommt nichts vom Band, hier schafft man noch mit Herz und Hand" auf einer schmucken Holztafel. Dieses Qualitätssiegel fiel mir spontan ein, als ich mit George die ersten vorsichtigen Schritte durch Paris machte. Point-and-Click-Adventures zeichneten sich in ihrer Blütezeit immer durch enorme Liebe zum Detail aus: Schräge Charaktere, stimmungsvolle Zeichnungen, ausgefeilte Dialoge und engagierte Sprecher sind auch heute noch die nötigen Zutaten für ein gutes Grafikadventure. Mit *Baphomets Fluch* kommt gleich einer der besten Genrevertreter auf uns zu, mit einer Umsetzung, die beweist, dass das Kultgenre auf der Wii prima funktioniert! Lucas Arts' *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* erwartet uns als nächste große Genre-Legende – und das als Dreingabe zu seinem neuen Actionspiel. So soll das sein! Dummerweise hat meine Lieblingschnitzel-Kneipe irgendwann dicht gemacht. Daher hoffe ich, dass sich mehr Wii-Besitzer für erstklassige Adventures auf der Wii begeistern können als für Schnitzel mit Kräuterbutter *Schnüff*.

DIE WERTUNG Wii

BAPHOMETS FLUCH
THE DIRECTOR'S CUT

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 49 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

- \+ Fesselnde Story
- \+ Schöne Wii-Umsetzung mit neuen Inhalten
- – Sehr dialoglastig
- – Schwankende Soundqualität

Steuerung: **79** Grafik: **80** Sound: **72**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
75	**80**

FAZIT: Baphomets Fluch beweist, dass die Wii für Point-and-Click-Adventures die optimale Plattform bietet. Mehr davon!

ERWISCHT Gegner müsst ihr (zu) oft mit hissatsu zur Strecke bringen. Sieht gut aus, wirkt auf Dauer aber etwas makaber.

TENCHU: SHADOW ASSASSINS

Die Schleichserie zum ersten Mal auch auf Wii: Kann man sich im feudalen Japan mit Fernbedienung und Nunchuk behaupten?

VIDEO AUF DVD

FAKTEN

- Traditionelle Ninja-Schleich-Action
- Schwertkämpfe mit Nunchuk und Wii-FB
- Zwei Hauptcharaktere: Rikimaru und Ayame
- Zehn Missionen
- Heißt in Japan Tenchu 4
- Ca. zehn Stunden Spielzeit

TEXT
Florian Hamburger
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Wenn der Mond sich verdunkelt, schwarze Wolken aufziehen und nur einige Sterne zu sehen sind, ist das nicht der Beginn einer Horrorgeschichte, sondern der nagelneue schön gestaltete Schleich-Indikator in *Tenchu: Shadow Assassins*. Leuchtet der Mond in der unteren linken Bildschirmecke hell, seid auch ihr gut zu sehen und ihr solltet schleunigst im Schatten verschwinden, damit euch niemand entdeckt. Schließlich handelt es sich auch beim neuesten Teil von *Tenchu* (deutsch: „himmlische Strafe“) um einen Vertreter des beliebten Schleich-Genres. Die Gegner, deren Position die Sterne um den Mond kenntlich machen, müsst ihr also alle aus dem Verborgenen heraus überwältigen. Schließlich seid ihr ein waschechter Ninja! Eine trainierte Killermaschine. Ihr sollt die Wachen umgehen und ihnen heimlich den Garaus machen, teilweise in expliziter Optik. Hier zeichnet sich schon der für ein Wii-Spiel untypisch hohe Grad an Gewalt ab. Nicht umsonst erhielt *Tenchu* keine Jugendfreigabe: Dieses Spiel gehört nicht in Kinderhände!

SHALL WE DANCE? Mit dieser gefährlichen Ninja solltet ihr besser kein Tänzchen wagen.

EIN NINJA FÜR ALLE FÄLLE

Wer sich als Erwachsener auf das Spiel einlässt, schlüpft in die Rolle der beiden Ninja Rikimaru und Ayame. Sie unterstehen dem japanischen Fürsten Goda. Als dessen Tochter entführt wird, macht sich Ayame gleich an deren Verfolgung. Ihre Geschichte spielt man in den letzten fünf Missionen. Doch zunächst dreht sich alles um den wortkargen Rikimaru. Er führt im Auftrag seines Herrn Goda verschiedene Attentate aus. Diese dienen natürlich einem höheren Zweck, schließlich gilt es, einen Krieg zu verhindern. So begebt ihr euch auf der Suche nach den Zielpersonen durch hübsch designte japanische An-

WETTERFEST Rikimaru trotzt dem Regen. Die Locations sind allesamt schön gestaltet und verbreiten viel Atmosphäre.

ZACK Schwingt die Wii-FB realistisch, um Shuriken auf Gegner zu werfen. Alternativ könnt ihr damit auch Kerzen löschen.

wesen, traditionelle Schlösser und auch mal schmutzige Höhlen. Aufwendig inszenierte Zwischensequenzen erzählen die Geschichte. Auch der eingängige japanisch angehauchte Soundtrack trägt zur gelungenen Präsentation bei. Wachen und Krieger entledigt ihr euch mit der unauffälligsten Aktion aus dem Repertoire eines Ninjas: Sofort-Tötungen. Seid ihr gerade im Verborgenen unterwegs, und das solltet ihr immer sein, und ist ein Gegner nahe genug, erscheint eine Aufforderung, den A-Knopf zu drücken. Dadurch führt ihr einen „schnellen Tod" aus, einen sogenannten hissatsu. Je nach Situation müsst ihr noch Nunchuk und Wii-FB passend zu Einblendungen bewegen. Spots, aus denen heraus man diese hissatsu ausführen kann, sind relativ zahlreich und Bestandteil des allgemeinen Stealth-Gameplays. Versteckt euch in Büschen, hohem Gras, unter Tischen oder – besonders cool – nutzt offene Dachbalken, um von oben an Gegner heranzukommen. Meistens bewegt ihr euch aber im Schatten und verschmelzt mit ihnen. Haben die gegnerischen Samurai allerdings mal vorgesorgt und Kerzen beziehungsweise Lampen aufgestellt, blast ihr diese einfach aus oder benutzt ein Bambusrohr, um sie mit Wasser zu löschen. Kerzen sowie Gegner knipst ihr übrigens auch mit Shuriken aus, den traditionellen Wurfsternen der Ninja: Visiert mit dem Analogstick an und führt eine Wurfbewegung mit der Fernbedienung aus. Authentischer geht's kaum. Außer den Wurfsternen stehen euch bis zu drei weitere Items gleichzeitig zur Verfügung, die ein bisschen Abwechslung in die ansonsten recht linearen Levels bringen. Diese könnt ihr, wenn einmal geschafft, nochmals durchspielen und Gegenstände aus späteren Levels benutzen. Zusammen mit einem schwierigeren Modus erhöht das den Wiederspielwert.

EN GARDE!

Entdeckt euch trotz aller Vorsicht doch mal ein Widersacher, verschwindet euer Ninja in einem Schwall aus Rauch und schwarzen Federn und ihr beginnt den Abschnitt von vorne. Habt ihr jedoch ein Schwert griffbereit, kreuzt ihr die Katana-Klingen mit dem Gegner. Was der Traum eines jeden Japan- und Ninja-begeisterten Zockers ist, nämlich mit der Wii-Fernbedienung Schwertkämpfe zu spielen, wird leider auch weiterhin einer bleiben. Denn was sich auf Papier gut liest, entpuppt sich als bockschwer: Ihr tragt euer Gefecht in der Ego-Perspektive aus, wobei ihr die Fernbedienung im Verteidigungsmodus horizontal oder vertikal, je nach gegnerischem Angriff, halten müsst. Weil das Timing jedoch äußerst knapp gehalten und die Bewegungserkennung der Wii-FB auch nicht optimal ist, sind die meisten dieser Kämpfe nahezu unmöglich zu gewinnen. Seltsamerweise scheinen Bossscharmützel in dieser Hinsicht besser zu funktionieren. Auch der Rest des Spiels fällt sehr solide aus und erweitert die Auswahl an guten Titeln für erwachsene Spieler auf der Wii durchaus mit einer spannenden Alternative.

DIE MEINUNG

FLORIAN HAMBURGER:
Wenige wissen es vielleicht, aber der 1998 erschienene erste Teil von *Tenchu* für die PlayStation gilt neben *Metal Gear Solid* (ebenfalls PlayStation) und dem PC-Spiel *Thief: The Dark Project* (auch 1998) als Mitbegründer der Schleichspiele. Während Solid Snake mit seinem vierten Einsatz vergangenes Jahr das Stealth-Genre auf ein völlig neues Niveau hob und für spielerische Freiheit in Games steht, entwickelte sich *Tenchu* über die Jahre leider kaum weiter. Die gleichen Kritikpunkte, die schon den Erstling schlechter als notwendig machten, trifft man elf Jahre später wieder an: hakelige Steuerung, unfaire Stellen, hohe Linearität und frustrierende Kämpfe. Am meisten genervt haben mich die schweren Schwertkämpfe, die einige Aufschreie bei mir fabrizierten. Hier hat man unnötig Potenzial und Wertungspunkte verschenkt. Schade eigentlich, denn das Setting und die Story von *Tenchu* hat besonders mir als Japan-Liebhaber immer gut gefallen, auch bei diesem Teil. In den Schleich-Sequenzen spielt sich *Tenchu* mit seiner cleveren Bewegungssteuerung auf der Wii sehr frisch. Nächstes Mal bitte an diesem Punkt ansetzen!

DIE WERTUNG Wii

TENCHU: SHADOW ASSASSINS

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Acquire
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
PREIS	Ca. 45 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

\+ Man fühlt sich fast als echter Ninja.
\+ Teilweise schönes Leveldesign …
\- … trotz der mittelmäßigen Grafik.
\- Teilweise frustrierende Wii-Steuerung.

Steuerung: **67** Grafik: **71** Sound: **81**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **74**

FAZIT: Tolles Japan-Flair und unterhaltsame, erwachsene Action paart sich mit fehlerhafter Fernbedienungs-Interaktion.

TEXT
Florian Hamburger
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-Zone

VIDEO AUF DVD

ULTIMATE BAND

Sind Musikspiele auch ohne teure Zusatzgeräte ein Spaß? In Ultimate Band verwandeln sich Wii-FB und Nunchuk in Gitarre, Schlagzeug und Bass.

FAKTEN

- Keine Zusatz-Peripherie nötig
- Musizieren nur mit Wii-FB und Nunchuk
- Drei verschiedene Instrumente
- Bandleader spielbar
- Eigene Band mitsamt Logo und Bandnamen
- Bis zu vier Spieler gleichzeitig
- 35 Songs aus dem Rock/Pop-Genre

SEID KREATIV Ihr könnt euch eure eigene Band erstellen und Kleidung, Frisuren, Accessoires etc. nach euren Vorstellungen anpassen.

Musikspiele sind schon was Feines: Sie sind schnell zu erlernen, stellen die Geschicklichkeit auf die Probe und man kann im günstigsten Fall zu seiner Lieblingsmusik abrocken. Stylish kann man bei *Guitar Hero* beispielsweise mit einer Plastikgitarre fetzige Songs nachspielen oder bei höherem Schwierigkeitsgrad gar neu interpretieren. Doch halten Musikspiele ewig? Klar, für zwischendurch oder mal einen Partyabend zu viert sind sie ideal. Für letzteren Fall hat *Rockband* sogar Drumkits und Mikrofon mitgeliefert. Eine eigene Band ist also kein Problem. Doch was tun, wenn keine Wannabe-Stars in der Umgebung mehr aufzutreiben sind und auch das eigene Interesse zur Neige geht? Die ganzen Extra-Controller, die man nur für diese Spiele benutzen kann, im Internet verhökern oder auf dem Dachboden zwischenlagern? Für den einen mag sich diese Frage nicht stellen, da für ihn klar ist, dass bis ans Ende aller Tage eine *Guitar Hero*- oder *Rockband*-Scheibe in seinem Laufwerk rotieren wird. Für alle anderen könnte Disneys *Ultimate Band* nicht uninteressant sein.

CASUAL GARAGE BAND

Um es gleich vorwegzunehmen: Das Musikspiel aus dem Hause Disney ist keine Konkurrenz zu den eingangs erwähnten beiden Giganten der Geschicklichkeits-Games. Das will es auch gar nicht sein, vielmehr bietet es dem Spieler die Gelegenheit, sein Lieblingsinstrument nur mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk zu spielen. Doch zuallererst erstellt ihr euch eure eigene Band. Diese besteht aus vier Mitgliedern und deren Instrumenten, die ihr übernehmt: Schlagzeug, E-Gitarre, Bass und den Leadsänger. Den Figuren, die alle in einem niedlichen Comic-Look gehalten sind (Zur Erinnerung: Es handelt sich um ein Disney-Spiel), zieht ihr allerlei Accessoires und Kleidungsstücke über. Auch Frisuren, Hautfarbe sowie Geschlecht der Bandmitglieder könnt ihr wählen. Kreiert euch so eure Wunschtruppe nach eigenen Vorstellungen, sucht euch neben dem Bandnamen noch ein Logo aus und schon kann es losgehen. Das Spielprinzip hebt sich nicht besonders von anderen Vertretern des Genres ab. Wie immer habt ihr eine Leiste, auf der verschiedenfarbige Balken entlanglaufen. Diese stellen die zu treffenden Noten dar und müssen im richtigen Moment aktiviert

werden. Geschieht dies bei den meisten Musiktiteln mit einem einfachen Knopfdruck, gefällt *Ultimate Band* durch seine stylische Einbindung von Wii-FB- und Nunchuk. Bei der Gitarre beispielsweise haltet ihr den Nunchuk wie einen Gitarrenhals. Am C- und Z-Knopf greift ihr hier die verschiedenen Akkorde. Die Fernbedienung bewegt ihr dabei von oben nach unten, so, als ob ihr in die Saiten hauen würdet. Das funktioniert gut, macht Spaß und sieht witzig aus. Dabei spielen die drei Schwierigkeitsgrade eine große Rolle: Auf Mittel gibt es nur zwei Akkorde, auf Schwer sind es schon vier. Hier müsst ihr euch echt anstrengen, um die Töne zu treffen. Allerdings belohnt euch das Spiel nicht für gutes Spielen, weil ihr nur ganz leicht hört, ob ihr einen Ton getroffen habt oder nicht. Dadurch hören sich die Lieder immer richtig gespielt an. Die Stücke stellen eine Auswahl recht bekannter Rock/Pop-Songs dar; leider nur als Coverversionen. Das Interessante dabei ist, dass ihr euren Frontmann auch zur Frontfrau machen könnt und so alle Lieder von einer weiblichen Stimme geträllert werden. Umgekehrt funktioniert das natürlich auch, was besonders lustig bei einem Stück von Avril Lavigne ist.

SHOW ABZIEHEN

Apropos Frontmann: Eigentlich habt ihr nur drei Instrumente zur Auswahl. Ihr könnt als vierte Option die Kontrolle über euren Leadsänger übernehmen. Er oder sie soll das Publikum anheizen. Das ist etwas bescheuert gemacht, weil ihr dazu Luftschläge fast wie bei Boxen oder eine angedeutete Klatschbewegung mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk machen müsst. Letztere gibt es übrigens auch bei den anderen Instrumenten, was etwas deplatziert wirkt. Posen können die anderen Musiker auch, sobald ihr durch gutes Spielen eine Leiste gefüllt habt. Dann fordern euch Einblendungen dazu auf, Bewegungen wie das Schütteln von Maracas nachzumachen. Das gibt Punkte, lockert das Spiel auf, sieht herrlich peinlich aus und kommt vor allem bei einer Partie mit Freunden zum Tragen. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können eine Jam-Session starten. *Ultimate Band* macht sich die Eigenheiten der Wii-Steuerung zunutze und setzt sie gut um. Wer abseits von *Guitar Hero* oder *Rock Band* einen Einstieg ins Genre sucht, dürfte den hier finden.

DIE WERTUNG Wii

ULTIMATE BAND

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Disney Interactive Studios
ENTWICKLER	Fall Line Studio
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

- \+ Keine teuren Zusatzcontroller nötig
- \+ Kreative Band-Erstellung
- \- Nerviger und zäher Storymodus
- \- Keine spielerische Herausforderung

Steuerung: **68** Grafik: **80** Sound: **85**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
74	**73**

FAZIT: Ein Musikspiel für die ganze Familie. Nicht so professionell wie Guitar Hero oder Rock Band, aber liebevoll präsentiert.

DIE MEINUNG

FLORIAN HAMBURGER:
Es muss ja nicht immer realistisch sein. *Ultimate Band* möchte Spaß für die ganze Familie bieten und das schafft es auch. Es wirkt einfach lässig, mit Nunchuk und Fernbedienung einen Bass beziehungsweise eine Gitarre nachzuahmen. Das Schlagzeug ist besonders gelungen und fühlt sich wirklich echt an. Den Leadsänger zu spielen, hat mich anfangs verwirrt und ich wollte mich schon auf die Suche nach einem nicht vorhandenen Mikrofon machen. Als ich gemerkt habe, dass man nur seltsame Gesten nachahmt, war ich etwas enttäuscht, auch weil's ein wenig ermüdend ist. Genervt hat mich auch der Story-Modus, weil man hier Lieder immer wieder mit anderen Instrumenten nachspielen muss und dann gibt's nur 'ne Handvoll neuer Songs dazu. Wirklich herausfordernd ist das Spiel nicht, alles in allem hat mir der Titel aber sehr gefallen. Auch die Musikauswahl ist gelungen und recht vielfältig. Dass nur Coverversionen geboten werden, stört weniger.

HENDRIX Mit Posen versetzt ihr eurer virtuelles Publikum in Staunen, während das echte eher in Gelächter ausbricht.

FREIE WAHL Entscheidet euch für Instrument und Schwierigkeitsgrad. Je höher der ausfällt, umso komplizierter steuert es sich.

JAM SESSION Bis zu vier Spieler gleichzeitig können abrocken. Das vervierfacht auch den Spielspaß.

„Die Fernbedienung bewegt ihr von oben nach unten, so, als ob ihr in die Saiten hauen würdet."

FAKTEN

- 17 offizielle Motorradstrecken
- Über 60 echte Fahrer
- Vier Steuerungsarten
- Anpassbarer Schwierigkeitsgrad
- Rennsimulation ohne Spielereien
- Karriere-, Multiplayer- und Zeit-Modi
- Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus

TEXT
Florian Hamburger
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

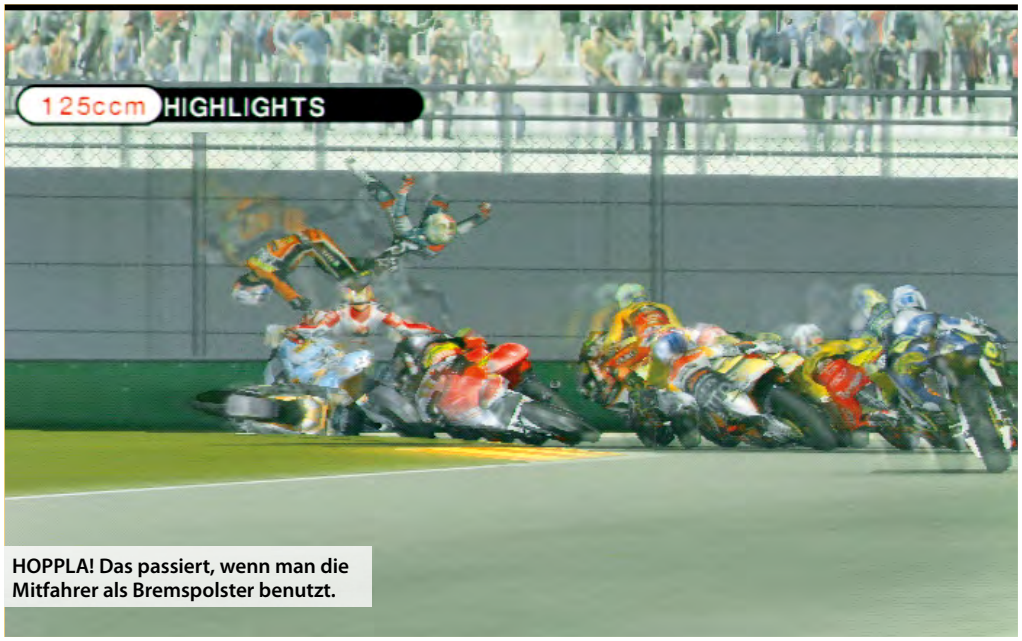
VIDEO AUF DVD

MOTOGP

Capcom schnappt sich die Moto-GP-Lizenz und bringt die Zweiradsimulation auf die Wii.

AUSFLUG Abseits der Strecke solltet ihr im Simulations-Modus nicht landen. Sturz garantiert!

UGLY Besonders Rennen bei Nacht sind unschön anzuschauen.



HOPPLA! Das passiert, wenn man die Mitfahrer als Bremspolster benutzt.

Keine Bananenschalen, keine Pilze, keine Schildkrötenpanzer? Keine Chance, denn im Gegensatz zu *Mario Kart Wii* und den meisten anderen Genrevertretern ist *MotoGP* eine realistische Simulation des Motorsports. Tuning-Optionen und aufgebohrte Straßenschlitten wie bei *Need for Speed* sucht man ebenso vergeblich wie Boosts und Power-ups. Also darf man sich nicht wundern, wenn das Rennspektakel anfangs gewöhnungsbedürftig unspektakulär ausfällt. Wem das Adrenalin allerdings durch die Adern schießt, wenn er den Bremspunkt einer Kurve genau erwischt und perfekt wieder herausbeschleunigt, für den ist *Moto GP 08* genau das Richtige.

NACH WUNSCH

Doch zuerst solltet ihr ein paar Testrunden drehen, um euch mit dem Handling vertraut zu machen, und um herauszufinden, welcher Schwierigkeitsgrad euch am ehesten liegt. Der lässt sich nämlich ganz euren Bedürfnissen anpassen. Ändert ihr die KI der Gegner (in vier Stufen), ziehen sie euch auf Geraden ab und ihr müsst in Kurven wieder aufholen. Ändert ihr die Rennklasse von 125cc über 250cc bis MotoGP, der höchsten Rennklasse, könnt ihr mit schnelleren Bikes und deren Fahrern an den Start gehen. Da dürft ihr auch schon mal in die Rolle von Valentino Rossi schlüpfen. Jetzt wird's richtig schnell, weswegen ihr die Bremspunkte beim Anfahren von Kurven noch genauer erwischen müsst. Zu guter Letzt könnt ihr auch den Simulationsaspekt des Spiels selbst ändern: Neulinge versuchen sich am Arcade-Modus, mit dem sie auch die ersten Runden problemlos ohne Sturz überstehen dürften, Profis wagen sich an den Simulations-Modus. Die Bikes sind hier schneller, sodass ihr eure Gegner zwar leicht einholen könnt, ihr in den Kurven aber ganz sensibel mit dem Gas umgehen müsst, um keinen Abflug hinzulegen. An dieser Stelle fallen leider auch einige Schwächen bei der Steuerung auf: Lenken und beschleunigen durch Neigen der Wii-FB funktioniert zwar sehr gut, aber eine Analogsteuerung für das Gas ist bei einer Rennsimulation unumgänglich. Weil die Möglichkeit, Lenkung und Beschleunigung auf den Stick des Nunchuk zu legen, auch nicht ganz optimal ist, wäre alternativ dazu eine Unterstützung des Classic-Controllers und des GameCube-Pads wohl angebracht gewesen.

UM DIE WELT AUF 17 STRECKEN

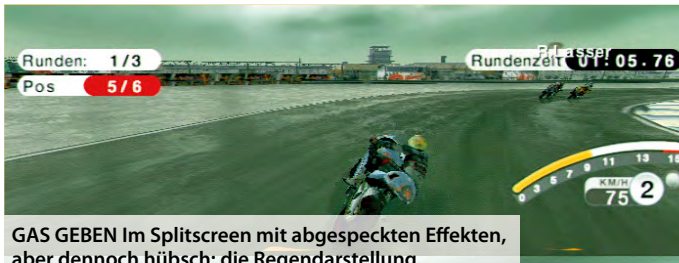
Wer sich eingerichtet hat, legt los und hat die Wahl zwischen Einzelrennen, Zeitfahren, WM, Herausforderung und Karriere. Bei Letzterer wählt ihr eine Maschine und ein Helmdesign für euren Fahrer und begleitet ihn durch eine Saison. Dabei könnt ihr das Bike nach euren Vorlieben einstellen und an freien Trainings und Qualifikationen neben den normalen Rennen teilnehmen, doch trotzdem fällt der Umfang für eine Simulation zu gering aus. Darüber hinaus enthält das Spiel Herausforderungen wie zum Beispiel Checkpoint-Rennen oder Szenarien, in denen ihr einen Rückstand aufholen müsst. Hier findet ihr die meiste Abwechslung und Langzeitmotivation, da die Events recht schwer geraten sind und ihr die meisten erst nach und nach freispielen müsst. Beim Zwei-Spieler-Modus fahrt ihr spannende Rennen gegen einen Freund. Hier geht allerdings aufgrund fehlender Minikarte und Pfeileinblendungen etwas die Übersicht verloren. Nur Profis sollten also gegeneinander fahren. Eine Online-Anbindung gibt es leider nicht.

SEEKRANK? Die Cockpit-Perspektive auf zwei Rädern war schon immer gewöhnungsbedürftig, sieht aber gut aus

„Das Lenken funktioniert zwar sehr gut, aber eine Analogsteuerung für das Gas ist bei einer Rennsimulation unumgänglich."

OH GRAFIK, WHERE ART THOU?

Die Grafik ist zwar flüssig, aber auch extrem detailarm und karg – besonders bei Nacht. Daran kann auch die gelungene Darstellung von Regeneffekten nur wenig ändern. Natürlich gibt's auf echten Rennstrecken nicht an jeder Ecke einen Augenschmaus, nur um den Fahrern Unterhaltung zu bieten, aber das Spiel dürfte doch ein bisschen besser aussehen. Die akustische Untermalung geht so weit in Ordnung – nur Musik während der Rennen wäre eine feine Sache gewesen. Doch trotz der nicht unbedingt wenigen Kritikpunkte macht *Moto GP 08* Spaß. Eine ganze Menge sogar, wenn man sich auf den fordernden Schwierigkeitsgrad, sprich den Simulations-Modus, einlassen will. Wer nicht auf den hoffentlich verbesserten Nachfolger spekulieren möchte, sollte zugreifen, zumal die Anzahl an Rennsimulationen für die Wii sehr überschaubar ist.



GAS GEBEN Im Splitscreen mit abgespeckten Effekten, aber dennoch hübsch: die Regendarstellung.

SCHWER Versucht bei dieser Herausforderung, an der grünen Linie zu bleiben, und schafft die Runde in der vorgegebenen Zeit.

DIE WERTUNG Wii

MOTOGP

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Capcom
ENTWICKLER	Milestone
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	30. April 2009
SPIELER	1-2

- \+ Viele Einstellungsmöglichkeiten
- \+ Gute Unterstützung der Wii-FB
- − Es fehlen ein paar Steuerungsoptionen
- − Grafik unter den Möglichkeiten der Wii

Steuerung: **74** Grafik: **63** Sound: **70**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
70	**74**

FAZIT: Spielerisch ordentliche Rennsimulation, mit der Betonung auf Simulation. Nur grafisch hätte es besser sein dürfen.

DIE MEINUNG

FLORIAN HAMBURGER:
Was war ich immer verwirrt von den *Moto GP*-Serien. Ja, ihr habt richtig gelesen. Es gab noch bis vor ein paar Jahren eine Serie von Namco exklusiv für die PlayStation 2 und eine von THQ für die Xbox. Jetzt gibt es von beiden keine mehr, stattdessen befindet sich die MotoGP-Lizenz bei Capcom. Im Hinblick auf die Optik fällt das Debüt auf der Wii leider alles andere als glorreich aus, aber Grafik ist nicht alles. Spielerisch ist der Titel gut, auch wenn ich mir mehr Steuerungsmöglichkeiten gewünscht hätte. Außerdem nervt es, dass man zwar unzählige Einstellungen vornehmen kann, diese aber während einer Saison nicht verändern darf. Nächstes Jahr bitte an den angesprochenen Punkten nachbessern! Außerdem muss ich noch ein Public Service Announcement loswerden: This is not a casual game. Nur was für Profis!

FAMILY SKI & SNOWBOARD

Der Berg ruft! Lust auf Abfahrtslauf im Igelwald, einen netten Plausch im Jamboree Snow Resort oder gar einen wilden Snowboard-Ritt vom Drachengipfel?

FAKTEN

- Diesmal auf Skiern und Snowboards
- Vier-Spieler-Modus im Splitscreen
- Freie Erkundung des Skigebietes
- Unterstützt das Balance Board
- Auch eure Miis könnt ihr benutzen
- Umfangreicher Foto-Modus

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

VIDEO AUF DVD

Family Ski war im Juni 2008 neben *Wii Fit* der erste Titel, der das Balance Board unterstützte. Kaum ein Jahr später kommt nun die Fortsetzung mit dem Zusatz „Snowboard" und bietet als wichtigste Neuerung – ja, richtig – auch besagte Schneebretter als Untersatz an.

AB AUF DIE PISTE

Zunächst bastelt ihr euch einen Avatar, der für euch die virtuellen Pisten runterbrettern soll. Wahlweise benutzt ihr einfach einen bzw. eines der vorgefertigten Jungs bzw. Mädels oder schickt euren Lieblings-Mii in die Berge. Kleidung, Farben und Accessoires könnt ihr nach Belieben verändern. Seid ihr startklar, durchlauft ihr einen witzigen Skikurs, der euch die Feinheiten der Steuerung näherbringt. Spielt ihr mit einer Wii-FB plus Nunchuk, verwandeln sich die beiden Controllerteile in euren Händen in Skistöcke: Um geradeaus zu fahren, schwingt ihr die Arme, als würdet ihr euch abstoßen. So nehmt ihr Fahrt auf. Per Schwenk des Controllers steuert ihr euren Wintersportler in die gewünschte Richtung, während ihr euch mit dem Analog-Stick umschaut und bremst. Steigt ihr dagegen auf das Balance Board, navigiert ihr per Gewichtsverlagerung, was nach kurzer Übung auch geschmeidig funktioniert.

SKIPARADIES

Habt ihr euer Training gemeistert, geht es ab auf die Piste: Ein umfangreiches Skigebiet steht euch zur freien Verfügung. Wer andere Sportler anspricht, kann sich kleine Aufgaben wie Rennen oder Slalomfahrten abholen. Skilifte verbinden die einzelnen Abschnitte des Geländes, sodass ihr nach eurer Abfahrt schnell wieder euren Ausgangspunkt erreichen könnt. Zusätzlich bietet das Programm die Möglichkeit, einzelne Wettkämpfe oder Pisten auch im Menü auszuwählen und sich nach Herzenslust auszutoben. Spaßig, dass plötzlich eure Miis im Spiel auftauchen: Wir staunten nicht schlecht, als Christoph plötzlich als unser neuer Skilehrer auftauchte! Rauscht ihr in der Dämmerung an goldenen Gipfeln vorbei eine der Pisten herunter oder kurvt ihr nachts durch den schick beleuchteten Skiort, erwarten euch auch grafisch eindrucksvolle Momente.

BERG-UND-TAL-FAHRT

Leider sind die Kritikpunkte des Vorgängers nicht wirklich ausgemerzt worden. Nach wie vor ist das Gameplay eher gemütlich und etwas lahm geraten. Auch das Snowboard bringt nicht die erhoffte Frische, da es kaum anders als die Skier funktioniert, nur dass ihr seitwärts vor dem Fernseher steht. Spielt ihr zu zweit, wird der Bildschirm in der Mitte geteilt, was die Übersichtlichkeit stark einschränkt. Da alle Kurse von Beginn an freigeschaltet sind, gibt es kaum Motivation, es sei denn, euer Herz schlägt für neue Sonnenbrillen und bunte Handschuhe. *Family Ski & Snowboard* bleibt somit dem Vorgänger treu: Für eine gemütliche Runde am Kaminfeuer ist es für Jung und Alt geeignet, Extremsportler und Hardcorezocker lässt der Titel aber weiterhin kalt wie ein gefrorener Gipfel über der Wolkendecke.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Knuddelig, leicht zugänglich und familientauglich. So möchte *Family Ski & Snowboard* vor allem Gelegenheitsspieler ansprechen. Zwar gibt es auch Herausforderungen wie die Punktejagd auf der Halfpipe oder die Abfahrtsrennen, allerdings macht es viel mehr Spaß, als Ersatz für den Skiurlaub in aller Ruhe das Skigebiet zu erkunden und auf dem Balance Board ziellos die Hänge herunterzuschlittern. Das macht mit mehreren Spielern natürlich recht wenig Sinn. Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es zudem zu wenig Neues So bleibt das Winterparadies also vorwiegend ein netter Einstieg in die zahlreichen Möglichkeiten der Wii. Wer ein wenig Action auf der Piste sucht, greift lieber zu *Shaun White* oder *SSX Blur*.

DIE WERTUNG Wii

FAMILY SKI & SNOWBOARD

GENRE	Sport
HERSTELLER	Namco Bandai Games
ENTWICKLER	Namco Bandai Games
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

+ Unterstützt das Balance Board vorbildlich
+ Große Umgebung
– Kaum Änderungen zum Vorgänger
– Snowboard steuert sich wie Skier

Steuerung: **72** Grafik: **79** Sound: **76**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
68	**69**

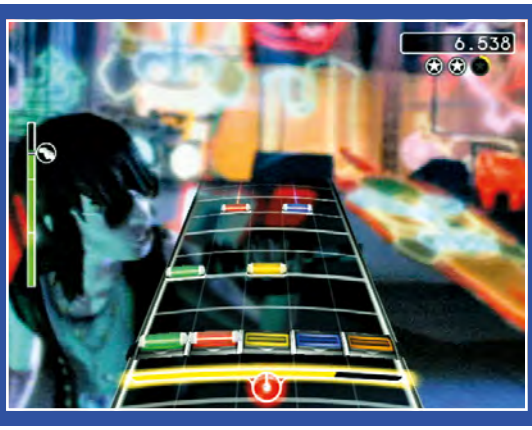
FAZIT: Netter Aufguss des Vorgängers, nach wie vor aber nur für Fans gemütlicher Familienspiele zu empfehlen.

ALPENGLÜHEN In solchen Momenten präsentiert der Titel seine Schokoladenseite.

BERGTOUR Sämtliche Pisten des großen Skigebietes sind miteinander verbunden.

SPLITSCREEN Bis zu vier Spieler toben sich auf der Piste aus. Leider leidet nach wie vor die Übersicht.

GUITAR KINGS AC/DC zählen zu den Gründern des Hardrock und gehören zu den erfolgreichsten Bands aller Zeiten.



ROTE NOTEN, BLAUE NOTEN Wie im Hauptprogramm drückt ihr im richtigen Moment die richtige Taste.

ROCK BAND AC/DC LIVE

Endlich Nachschub: Rock Band wird um 18 Songs der Kultrocker von AC/DC erweitert. Ein fairer Deal für Musikspiel-Fans?

Quizfrage: Welche australische Hardrock-Band ist nach den englischen Bezeichnungen für Wechselstrom und Gleichstrom benannt? Klarer Fall: Gemeint sind die Gitarren-Urgesteine AC/DC. Mit Hits wie „T.N.T." oder „Highway to Hell" machten sich die Rocker unsterblich, auch ihre neueste CD „Black Ice" schlug weltweit ein wie eine Bombe. Kaum verwunderlich, dass die Erfolgskombo nun für eine *Rock Band*-Erweiterung auserkoren wurde. Ziehen die Rock-Opas noch immer?

WECHSELSTROM

Die Aufmachung von *Rock Band AC/DC Live* entspricht der des Hauptprogrammes. Von Anfang an könnt ihr aus 18 Songs aus dem legendären Live-Konzert von 1991 im englischen Donington auswählen, die extra für das Musikspiel neu bearbeitet wurden. Die Klangqualität ist großartig und transportiert das Konzertfeeling perfekt ins Wohnzimmer – dicker Pluspunkt! Da die Tracks aus dem Jahre 1991 stammen, sind logischerweise keine Tracks aus dem neuen Album dabei. Von den großen Hits mal abgesehen, dürften Songs wie „Whole Lotta Rosie" oder „The Jack" nur eingefleischten Fans bekannt sein. Instrumente liegen dem Spiel keine bei, also richtet sich das Programm an diejenigen, die bereits Plastikklampfe, Mikro und Co. daheim haben.

GLEICHSTROM

Leider gibt es in der Erweiterung weder die Möglichkeit, die neuen Tracks ins Hauptprogramm einzubinden, noch könnt ihr eine eigene Band erstellen. So könnt ihr lediglich auf die vorgefertigte Band zurückgreifen, die im Hintergrund die Bühne rockt und nur entfernt an AC/DC erinnert. Wählt ihr statt einzelnen Songs den Tour-Modus aus, nehmt ihr die Playlist nacheinander in Angriff. Völlig unverständlich bleibt uns, weshalb man seine Band aus dem *Rock Band*-Hauptprogramm nicht benutzen oder sein Profil importieren kann. Ob das nun an den Möglichkeiten der Wii liegt oder an der mangelnden Kreativität der Entwickler, sei mal dahingestellt. Auch weitere Spielmodi hätten dem Programm ebenfalls gut getan.

FÜR ROCK-FANS

Was macht man also mit so einem Paket? Die AC/DC-Livetracks rocken, und selbst wer nur die gängigen Kracher aus dem Repertoire der Australier kennt und schätzt, dürfte auch mit den anderen Songs seine Freude haben. Abwechslung steht dennoch nicht auf der Prioritätenliste. Der hohe Preis von knapp 40 Euro ist allerdings ein klares K.-o.-Kriterium. Wer *Rock Band* bereits besitzt, der hat keine Möglichkeiten, die neuen Tracks ins bisherige Programm zu integrieren. Und wer noch kein Zubehör sein Eigen nennt, muss wohl oder übel die kompletten Instrumente nachkaufen. Fassen wir also zusammen: Fans von AC/DC investieren die Kohle sowieso, für alle anderen ist diese Erweiterung ein klarer Griff in die Steckdose.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Hab ich mich drauf gefreut, das legendäre Konzert aus den Augen von Brian Johnson, den Brüdern Young und Co. erleben zu dürfen. Und am Anfang packte mich das AC/DC-Fieber: Zu „You shook me all night long" ein Gitarrensolo erster Güte mitten in der Feuershow auf der Bühne hinzulegen, ist schon ein tolles Gefühl. Die Zuschauer kreischen, die Gitarre schrammt, der Sänger krächzt! Leider habt ihr nach knapp zwei Stunden alle Tracks gesehen und irgendwann mangelt es eben doch an Abwechslung. Klar macht das Teil immer noch einiges her, aber ich empfehle *Rock Band AC/DC Live* oder *AC/DC Live: Rock Band Track Pack*, wie es in den USA heißt, nur beinharten Fans der Rocker weiter. Denn solange der Preis bei stolzen 40 Euro liegt, bekommt man dafür locker mehrere Live-DVDs. Nicht nur von AC/DC.

DIE WERTUNG Wii

ROCK BAND AC/DC LIVE

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Harmonix Music Sys.
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

- \+ Super Soundqualität
- \+ Nur AC/DC-Tracks
- − Hoher Preis
- − Keine Kompatibilität zum Hauptspiel

Steuerung: **82** Grafik: **75** Sound: **90**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
72	**64**

FAZIT: Eine Rock-Band-Erweiterung ohne Kompatibilität zum Hauptprogramm? Alle, die sich nicht AC/DC-Fans nennen, verzichten!

FAKTEN

- 18 AC/DC-Songs
- Neuvertonung des legendäre Live-Konzertes in Donington '91
- Inklusive Hits wie „Thunderstruck", „Highway to Hell" und „T.N.T."
- Kompatibel zu den Rock-Band-Instrumenten
- Unterstützt Breitbild und 480p

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

KNOCK OUT Wie bei Punch-Out!! seht ihr euren Boxer transparent eingeblendet, sodass ihr auch euren Gegner im Blick habt.

DAMALS Große Kämpfe der Vergangenheit spielt ihr in Schwarz-Weiß und „dreckiger" Bildqualität nach.

DON KING BOXING

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

Don King, die Boxmanager-Legende mit der Trollfrisur, will auch euch ganz groß rausbringen.

Im Stil einer Dokumentation führt euch *Don King Boxing* durch die Welt des Boxsportes: Ihr spielt legendäre Kämpfer frei und lernt klassische Arenen kennen, garniert mit Videoclips, Interviews und einem stimmigen Soundtrack. Wii-FB und Nunchuk dienen als virtuelle Boxhandschuhe und mit dem Balance Board weicht ihr zur Seite aus. Auch wenn wir Wii-Zocker das nur ungern hören: Mal wieder stolpert ein vielversprechendes Spielkonzept über eine gewollte und nicht gekonnte Steuerung. Trotz gleicher Geste führt euer Boxer oft unterschiedliche Bewegungen aus. Ihr blockt mit A, während die Z- oder B-Taste die jeweilige Hand zu einem tiefen Schlag bewegt. Da ihr zudem Wii-FB und Nunchuk permanent gerade nach oben halten müsst, weil ihr wieder andere Schläge ausführt, setzt ihr eine Bewegung von unten an, ist Anspannung vorprogrammiert. Das alles wirkt unnötig überladen und präzise Manöver werden zur Glückssache. Frustiert gewannen wir unsere Preiskämpfe fortan mit wildem Gefuchtel. Zu zweit kämpft ihr im Splitscreenmodus – mit den gleichen Problemen. Technischer K. o. in der ersten Runde: Der gute Don King war schon mal besser in Form.

DIE WERTUNG Wii

DON KING BOXING

GENRE	Sport
HERSTELLER	Take 2
ENTWICKLER	Venom Games
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **51** Grafik: **62** Sound: **78**

MEHRSPIELER **58** EINZELSPIELER **56**

FAZIT: Die schwammige Steuerung lässt die guten Ansätze leider gnadenlos verpuffen. Schade um das klasse Doku-Konzept!

ATTACKE Die Waffen entsprechen teilweise erhältlichen Modellen des Herstellers NERF, andere wurden für das Spiel erfunden.

FRONTAL In diesem Modus wehrt ihr alleine oder zu zweit immer neue Angriffswellen der feindlichen Roboter ab.

NERF N-STRIKE

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

Gruß aus den 80ern: Neonfarbene Gummigeschosse + Wii-Zapper = Guter Lightgun-Shooter für Kids?

Die NERF-Plastikwaffen aus dem Hause Hasbro mit den weichen Geschossen führten zur Wortschöpfung „nerfen", was eine Abschwächung von Spezialgegenständen und Waffen im Online-Slang meint. Diesen Sprachwitz machte sich EA zunutze und bringt mit *N-Strike* nun einen Lightgun-Shooter auf den Markt, in dem ihr mit euren Schaumstoffplöppeln auf mies gelaunte Roboter feuert. Die beigelegte Spielzeugwaffe könnt ihr in einen Zapper verwandeln, indem ihr eine Wii-FB einsetzt. Kämpft euch mit bis zu vier Spielern durch nett gestaltete Umgebungen und überraschend gute Physik-Effekte. Leider gibt es keine miteinander verknüpften Storymissionen wie in anderen Rail-Shootern. Stattdessen löst ihr kleine Aufgaben wie Angriffswellen stoppen, Kistenpuzzle oder Items in einen Tunnel schießen. Eine wirkliche Kampagne und mehr Abwechslung hätten dem Titel dennoch gut getan, da Storyschnipsel eine passende Story erzählen. Da aber auch die Miniaufgaben zu unterhalten wissen, bleibt *N-Strike* ein echter Hit für junge Zocker – besonders im Mehrspielermodus. Das Spielzeug weckt auf jeden Fall das Kind im Manne. Schade, dass Christoph so weit weg sitzt …

DIE WERTUNG Wii

NERF N-STRIKE

GENRE	Action
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Redwood Shores
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 60 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **80** Grafik: **75** Sound: **71**

MEHRSPIELER **72** EINZELSPIELER **70**

FAZIT: Solider, gewaltfreier Shooter, nur für jüngere Semester. Eine Plastikknarre, die auch als Wii-Zapper taugt, gibt's mit dazu.

DISNEY TH!NK – DAS SCHNELLDENKER-QUIZ

Lasst euch von Moderator Dschinni verführen, der viele Figuren aus dem Disney-Universum um die Wette rätseln lässt!

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

MICKY GEGEN MINNI Als Spielfiguren sucht ihre euch einen der Disney-Stars aus.

Wenn sich Disney-Helden wie Donald, Micky, Goofy oder Klarabella mitten in der Savanne aus *König der Löwen* versammeln, dann ist Quiz-Zeit! Bis zu vier Spieler können aus einer kleinen Auswahl von Charakteren ihren Favoriten wählen und damit in eine bunte Fragerunde einsteigen. Viele der Aufgaben beziehen sich auf Disney-Filme oder fragen nach Allgemeinwissen, welches auch junge Spieler nicht überfordert. Zwischendurch lockern zudem eine Reihe verschiedener, ebenfalls meist sehr kindgerechter Minispiele die spaßige Raterei ein wenig auf. Zu jeder Frage, die im Spiel gestellt wird, gibt es vier Antwortvorschläge – jeder Spieler bekommt für die richtige Lösung die gleiche Punktzahl gutgeschrieben. Schön ist auch die deutsche Sprachausgabe mit Original-Stimmen. Für Familien und junge Fans der Disney-Charaktere ein sehr schönes Gesamtpaket, alle anderen, die eine Herausforderung suchen, greifen zu einer Alternative mit Fragen für ältere Quiz-Fans.

DIE WERTUNG Wii

DISNEY TH!NK – DAS SCHNELLDENKER-QUIZ

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Disney Interactive Studios
ENTWICKLER	Magenta Software
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 39 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **71** Grafik: **72** Sound: **76**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
67	**63**

FAZIT: Familientaugliches Quiz für junge Disney-Kenner, schön eingedeutscht und nett präsentiert.

NEBENJOB Der blaue Dschinni aus den Aladdin-Filmen tritt bei TH!NK als Showmaster auf.

TRIVIAL PURSUIT

Hasbros Kult-Quiz schwirrt in zahlreichen Editionen durch die Spieleläden dieser Welt. Jetzt kommt der Wissenstest auch für die Wii!

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

SCHÖN BUNT Die einzelnen Farben auf dem Spielbrett zeigen, um welche Fragekategorie es sich handelt.

Ihr glaubt, über der immer wieder beklagten Bildungsmisere zu stehen, jongliert mit Bundesländern und Hauptstädten und schreckt auch vor Schriftstellern und den genauen Titeln ihrer Werke nicht zurück? Dann sollte euch auch der Brettspiel-Klassiker *Trivial Pursuit* ein Begriff sein. Die Kategorien Erdkunde, Kunst und Literatur, Wissenschaft und Technik, Sport und Vergnügen, Unterhaltung und Geschichte fordern den Kandidaten einiges ab. Auf der Wii präsentiert sich das Spiel frisch und lebendig und macht insgesamt eine ganz gute Figur. Neben den klassischen Regeln spendierten die Entwickler der Konsolenfassung auch einen Party-Modus, in dem ihr schätzen könnt, ob eure Mitspieler die Antworten auf Fragen wissen oder nicht – und dafür extra Punkte kassieren. Fragen mit Schieberegler oder Landkarten runden das Multiple-Choice-Vergnügen ab. Besonders erfreulich: Der Multiplayer-Modus läuft wahlweise mit einer oder mehreren Wii-Fernbedienungen. Wer ein anspruchsvolles Quiz sucht, liegt mit *Trivial Pursuit* richtig!

DIE WERTUNG Wii

TRIVIAL PURSUIT

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 39 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **72** Grafik: **71** Sound: **70**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
76	**68**

FAZIT: Kleine, aber feine Neuerungen und viele Fragen dürften Quiz-Fans Freude bereiten und rechtfertigen eine Konsolenversion.

RÄTSEL MIT BILD Eine Art Newsticker hält euch über den Spielstand auf dem Laufenden.

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

Die Gaming-Revolution für DS!

FAKTEN

- Spielt in Liberty City, bekannt aus GTA IV
- Sechs Multi-Card-Mehrspielermodi
- Statistik-Upload und Item-Tausch online möglich
- Zwei Bonus-Missionen bei Anmeldung zum „Rockstar Games Social Club" freischaltbar
- Fünf Radiosender
- Acht Waffen-Arten mit vielen Modellen
- Ihr steuert Autos, LKWs, Boote und Motorräder
- Im Spiel verstecken sich 30 Stunt-Sprünge
- 21 verfügbare Wohnungen
- Mittlerer Schwierigkeitsgrad
- Ca. 10 bis 15 Stunden Spielzeit für die Story-Missionen

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Grand Theft Auto auf dem DS? Kann das funktionieren? Die *GTA*-Reihe steht für riesige Spielwelten, enorme spielerische Freiheiten und eine lebendige Atmosphäre. *GTA*, das ist stets eine virtuelle Stadt voller Möglichkeiten, in der ihr eine bitterböse und komplexe Geschichte erlebt. Doch *GTA* ist auch die Freiheit, jederzeit sein eigenes Abenteuer zu schreiben, indem man sich mit unzähligen Nebenaufgaben und Jobs die Zeit vertreibt oder einfach nur Unsinn anstellt. Kann das auf dem DS funktionieren? Ja, das kann es – in atemberaubender Perfektion.

WILLKOMMEN IN DEN USA!

Euer Abenteuer beginnt, als ihr in der Rolle des Chinesen Huang Lee in Liberty City, einer zynischen New-York-Karikatur, landet. Euer Vater war ein Mafioso, bis er umgebracht wurde. Nun müsst ihr euren Onkel Wu besuchen, den alle Kenny nennen, und ihm das Schwert eures Vaters bringen. Es hat sogar einen Namen – Yu Jian – und soll als Geschenk für den amtierenden Boss der Mafiosi dienen. Der wird bald seinen Nachfolger bestimmen. Dank des Schwertes macht sich Kenny große Hoffnungen.

Doch erstens kommt es anders und zweitens wird Huang bei seiner Landung erschossen. Zumindest glauben das seine vermeintlichen Mörder, als sie ihn zusammen mit ihrem Fluchtwagen im Hafen versenken. Doch mit ein paar Klopfern auf den Touchscreen durchbrecht ihr die Heckscheibe und erreicht die rettende Luft. Ihr seid nicht tot, sondern nur verwundet und außerdem ziemlich in der Klemme: kein Schwert, kein Job und ein wütender Onkel.

ARBEIT BEI DER MAFIA

Was dann folgt, ist eine aberwitzige Gangsterstory, bei der ihr nicht nur für euren Onkel schmutzige Jobs erledigt. Ihr lernt auch alle anderen Bewerber um die neue Rolle als Boss der Bosse kennen und irgendwie hat keiner von ihnen alle Tassen im Schrank. Der ehrgeizige Zhou leidet an akutem Größenwahn, während Chan, der Sohn des großen Bosses, leider ziemlich deppert ist. Anders als *GTA IV* für PS3, PC und Xbox 360, wirkt die Story hier weitaus weniger dramatisch. Markige Sprüche jenseits der Gürtellinie und absurde

DIE TOUCH-EINLAGEN

Das Mixen von Molotowcocktails, indem ihr Benzin per Stylus in Flaschen abfüllt, nervt. Es dauert zu lange und wird immer wieder nötig. Alle anderen Touch-Einlagen fügen sich jedoch klasse ins Spiel ein. Niemals müsst ihr das Geschehen zu lange unterbrechen und in der Regel reicht euer Daumen locker aus, um die simplen Kommandos auszuführen. Außerdem gibt euch das Spiel in der Regel mehr als genug Zeit, sodass auch Touchscreen-Neulinge keine Probleme haben sollen. Besonders toll ist die Tatsache, dass in vielen Missionen schlüssige Touch-Einlagen eingebaut wurden. Während einer Schnellboot-Verfolgungsjagd stirbt beispielsweise immer wieder euer Motor ab. Dann müsst ihr die Reißleine aufwickeln und schnell abziehen. An einer anderen Stelle messt ihr per Multimeter, welcher Draht einer Autobombe den meisten Strom führt und zerschneidet ihn dann, um das Ding zu entschärfen. Daumen hoch für so viel Kreativität!

AUTOKNACKER Je nach Wagen startet bei parkenden Autos eines von drei Minigames – oder keines!

RAUS HIER! Fällt euer Auto ins Wasser, müsst ihr die Heckscheibe zertrümmern, um zu entkommen.

FINGERGEFÜHL Bei Wurfwaffen zielt ihr per Daumen. Lasst los, um eure Granaten zu werfen!

Situationen sind an der Tagesordnung. Allerdings gibt es auch recht düstere und zynische Momente. Der Comic-Look der Zwischensequenzen ist zwar ein wenig unspektakulär, doch die Geschichte ist solide.

EINE LEBENDIGE STADT

Obwohl ihr Huang Lee in jeder Sekunde steuert, spielt er in *Chinatown Wars* doch nur eine Nebenrolle. Der Star des Spiels ist eindeutig Liberty City. Die virtuelle Stadt basiert auf dem Layout ihrer *GTA IV*-Version und ist von Anfang an frei begehbar. Abgesehen von den Menschen sind alle Objekte dreidimensional modelliert, es gibt einen Tag-Nacht-Rhythmus, dynamisches Wetter, realistische Gebäudeschatten und vor allem eines: Leben! Die ganze Stadt pulsiert vor Geschäftigkeit. Auch wenn ihr nur am Straßenrand steht, gehen Passanten ihrer Wege, fahren Autos an euch vorbei oder machen Polizisten Jagd auf einen Verbrecher. Greift ihr in diese Welt ein, geht der Spaß so richtig los. Mit der X-Taste klaut ihr ein Auto – auch wenn schon ein Fahrer am Steuer sitzt. Ist die Karre geparkt, müsst ihr auf dem Touchscreen eines von drei Minispielen erledigen. Dann rammt ihr einen Schraubenzieher ins Schloss oder knackt den Bordcomputer. Das dauert gerade so lange, dass diese Einlagen nicht stören. Außerdem seid ihr nicht unbedingt auf den Stylus angewiesen. Die meisten Touch-Einlagen funktionieren auch mit dem Daumen gut.

TAUSEND KLEINE DINGE

Rast ihr mit eurem Fahrzeug in einen Briefkasten, wirbelt Post auf. Eure Karre hinterlässt Reifenspuren und

ACTION-EINLAGE Bei Stunt-Sprüngen zerstört ihr Werbetafeln – inklusive cooler Zeitlupe!

„Alle Spielelemente greifen ineinander, die DS-Features werden nahezu perfekt genutzt."

ANTIHELD Huang ist kein Sympathieträger, hat aber ein erfrischend loses Mundwerk.

DER MEHRSPIELERMODUS

Habt ihr zwei DS-Handhelds und zwei Spielversionen zur Hand, könnt ihr euch in sechs spaßigen Mehrspielermodi messen. Wir haben uns ausführlich zu zweit in Liberty City ausgetobt und ziehen unser Fazit.

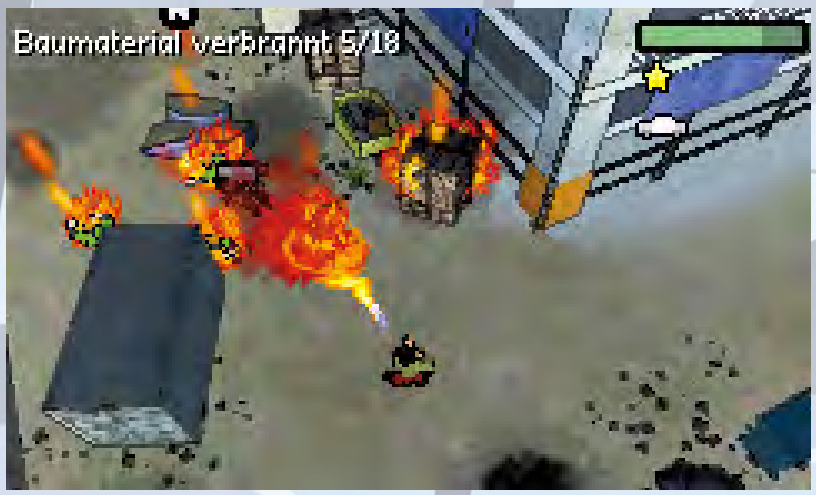
Hier liefert ihr euch ein Checkpoint-Rennen, bei dem ihr euch auch mit Waffengewalt einen Vorteil verschaffen könnt. Erfreulich: Es gibt viele Rennwagen, Strecken und Einstellungsmöglichkeiten. Außerdem liegen Power-ups auf der Strecke verteilt.

In einer Serie aus fünf Rennen findet ihr heraus, wer von euch der bessere Rennfahrer ist. Insgesamt stehen vier verschiedene Turniere zur Verfügung. Ansonsten gibt es keine großen Unterschiede zu den spaßigen Einzelrennen.

Ihr müsst Lieferwagen aufstöbern und ins Ziel bringen, um sie zu plündern. Wer zuerst eine festgelegte Summe erreicht, gewinnt. Es ist recht witzig, sich gegenseitig den Transporter abzujagen. In drei Szenarien macht ihr Jagd auf Beute.

SPIELWIESE In Liberty City gibt es immer was zu tun. Aber auch das Herumstromern macht Spaß.

UMSTÄNDLICH Die Mehrspieler-Chatfunktion wirkt etwas aufgesetzt. Wir benutzten sie praktisch nie.



SABOTAGE Mit dem Flammenwerfer verbrennt ihr hier Material (und Wachen) auf einer Baustelle.

kann sich auch überschlagen. Wenn dazu ein cooler Sound von einem der fünf Radiosender erklingt, braucht man eigentlich keine Missionen, um Spaß mit dem Spiel zu haben. Schade, dass die Musik nur aus Instrumentals besteht. Immerhin klingen die recht gut und auch der Rest der Stadt macht akustisch gut was her. Passanten geben kurze Kommentare ab, Regen prasselt und über allem hängt der beständige Sound vorbeifahrender Autos. Das ist urban feeling pur.

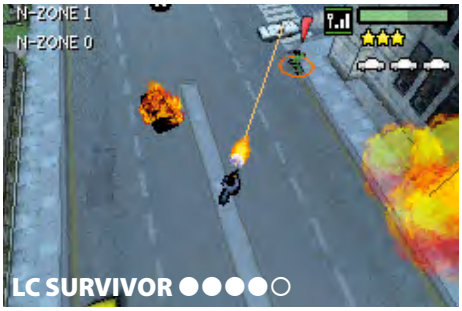
Zu entdecken gibt es in Liberty City jede Menge und das macht *Chinatown Wars* so genial. Um alle Missionen zu bewältigen, braucht ihr bei disziplinierter Spielweise vielleicht etwa 10 Stunden. Doch bis ihr Liberty City wie eure Westentasche kennt, können locker Wochen vergehen. Ihr könnt 30 Stunt-Sprünge finden, 20 Angriffs-Missionen bestehen, durch den Handel mit Rauschmitteln ein Vermögen machen, Taxi fahren, Brände löschen, Verbrecher jagen, Nudeln ausfahren, Rennen fahren, die 100 Überwachungskameras der Stadt zerstören, Müllcontainer durchsuchen, LKWs entführen, Drogenkuriere überfallen, neue Verstecke kaufen, euer Glück mit Rubbellosen versuchen, einen Rettungswagen fahren … ihr seht schon: Das Spiel ist nicht nur groß, es ist auch gehaltvoll!

EIN MEISTERWERK!

Und weil sich die Action prima steuert, weil es clevere Mehrspielermodi gibt, weil die Verfolgungsjagden mit der Polizei – diesmal müsst ihr Polizeiwagen rammen, um zu entkommen – so spaßig sind und weil ihr dank PDA und GPS stets alle wichtigen Infos und

VERTEIDIGE DIE BASIS ●●●●●

In diesem Modus spielt ihr kooperativ und wehrt euch gegen immer neue Gegnerwellen. Dabei müsst ihr drei LKWs beschützen. Hier hatten wir wirklich Spaß, denn binnen Sekunden entbrennt eine actionreiche Nonstop-Schießerei.



LC SURVIVOR ●●●●○

Hierbei gibt es nur ein Ziel: Erledigt euren Mitspieler. Die Stadt ist dabei euer Spielplatz und damit ihr euch findet, seht ihr euren Widersacher stets auf dem Radar. Teilweise kommt man sich etwas verloren vor. Spaß macht´s dennoch!

GANG BANG ●●●◐○

Ein Spieler muss seine Basis beschützen, der andere sie stürmen. Dabei werdet ihr von KI-gesteuerten Gangstern begleitet. Leider hängen Erfolg und Misserfolg zu sehr von herumliegenden Items ab. Zudem ist das Geschehen recht chaotisch.

Funktionen in der Hand habt, ist *GTA: Chinatown Wars* ein absoluter Hit. Alle Spielelemente greifen ineinander, die DS-Features werden nahezu perfekt genutzt. Euch wird ein Spielerlebnis geboten, das es auf dem Nintendo DS noch nicht gab und das wir in der Perfektion niemals erwartet hätten. Natürlich gibt es auch Kritikpunkte. Die Kamera zickt hin und wieder, es gibt kleinere Bugs und einen echten Online-Modus vermissen wir – abgesehen vom Item-Tausch und dem Hochladen von Statistiken – leider schmerzlich. Doch kleinere Macken hatte bislang jedes *GTA* und außerdem sind diese Punkte angesichts der restlichen Qualität des Spiels leicht zu verschmerzen. Wir ziehen unseren Hut vor den Entwicklern in Großbritannien und freuen uns auf das nächste *GTA*, das vielleicht für den DSi erscheint. Denn nach diesem Hit freuen wir uns jetzt schon auf einen Nachfolger.

ANGEBER Leistungsstarke Autos können fesche Burnouts aufs Pflaster legen.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Grand Theft Auto: Chinatown Wars ist ohne Frage ein Meisterwerk! Niemals hätte ich es für möglich gehalten, dass man die Essenz der Serie mit der begrenzten Hardwarepower des DS einfangen könnte. Doch ich lag schwer daneben. Chinatown Wars strotzt vor Details, steckt voller cleverer Ideen und bietet euch eine Spielwelt, wie es sie auf dem DS noch nie gegeben hat. Obendrein wird der Touchscreen nur dann eingesetzt, wenn es Sinn macht und er das Gameplay nicht behindert. Und deshalb wird das Spiel noch lange in meinem DS eingelegt bleiben. Weil ich Liberty City einfach noch ein wenig länger erkunden möchte – auch nach Abschluss aller Missionen. Und ich weiß: Da gibt es immer noch etwas zu entdecken. Bravo, Rockstar Games!

DIE WERTUNG DS

GTA CHINATOWN WARS

GENRE	Action
HERSTELLER	Rockstar Games
ENTWICKLER	Rockstar Leeds
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

- \+ Riesige, lebendige Spielwelt
- \+ Extrem abwechslungsreicher Spielverlauf
- \+ Unterhaltsame Mehrspielermodi
- – Kamera und Zielsystem zicken ab und zu.

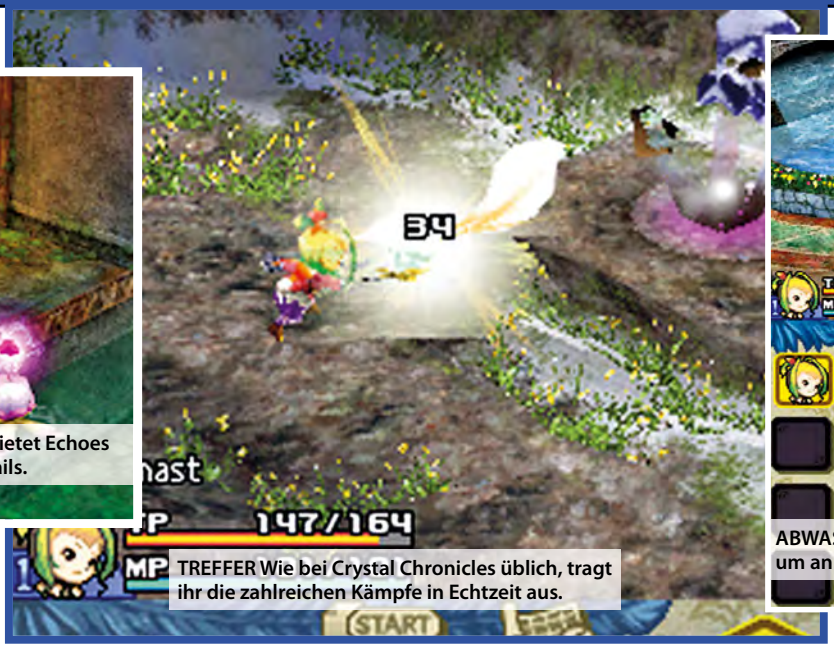
Steuerung: **93** Grafik: **94** Sound: **90**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
87	**93**

FAZIT: Ein Meilenstein! Kein erwachsener DS-Besitzer sollte sich das Gangster-Epos entgehen lassen!

WIEDERHOLUNGSTÄTER Dank der Magnetwand in eurer Bude könnt ihr erledigte Missionen wiederholen.

IT'S MAGIC Für ein DS-Spiel bietet Echoes of Time erstaunlich viele Details.



TREFFER Wie bei Crystal Chronicles üblich, tragt ihr die zahlreichen Kämpfe in Echtzeit aus.

ABWASSER Sprecht die Passanten an, um an die neuesten Infos zu kommen.

85 N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

Wii- und DS-Zocker vereint zusammen? Der Nachfolger zu Ring of Fates lädt zur Vollversammlung der Nintendo-Fans ein.

FAKTEN
- Nachfolger zu Ring of Fates
- Ca. 20 Hauptquests
- Viertes Spiel der Crystal-Chronicles-Reihe
- Bis zu vier Spieler im Wi-Fi
- Eine Wii und mehrere DS im Netzwerk
- KI-Gefährten im Singleplayer-Modus
- Wii-Version in 480p und 16:9

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Es war einmal vor langer, langer Zeit im Kristallkönigreich … Zu eurem 16. Geburtstag tretet ihr zu einer rituellen Mutprobe an, bei der ihr einen Kristallsplitter allein aus einem finsteren Wald bergen sollt. Praktisch, dass ihr auf diesem Wege gleich die Feinheiten der Steuerung des neuesten *Final Fantasy*-Ablegers lernt. Nachdem ihr schließlich einen riesigen Zwischengegner erledigt habt, dürft ihr zurück ins Dorf, wo ein kleines Mädchen unheilbar an einer seltenen Kristallkrankheit leidet. Zum Glück ist euer Charakter zur Stelle und zieht hinaus in die weite, weite Welt außerhalb des Dorfes, um ein Heilmittel zu besorgen.

ZWEI IN EINS Auf der Wii befinden sich beide DS-Screens nebeneinander. Mit + und – könnt ihr einen davon vergrößern.

SO SPIELT ES SICH

Natürlich sind wieder die vier Völker Clavats, Yukes, Selkies und Liltys mit dabei. Daraus wählt ihr einen weiblichen oder männlichen Vertreter, was eure Statuswerte und Fähigkeiten beeinflusst. In typischer Hack&Slay-Manier zückt ihr eure Waffen und wehrt euch gegen überall verstreute Monster. Wieder gibt es spezielle Ausrüstung, die nur bestimmte Völker tragen können. Jeder Wechsel der Ausrüstung ist direkt an eurem Charakter sichtbar. Natürlich hat eure Spielfigur auch je nach Level und Charakter eine bestimmte Anzahl Magiepunkte zur Verfügung, die ihr für sechs verschiedene Arten von Zaubern oder für aufgeladene Spezialangriffe mit euren Waffen ausgeben könnt. Um einen Spruch zu wählen, tippt ihr auf das passende Symbol auf dem Touchscreen, beispielsweise Eis oder Feuer, und haltet den X-Knopf gedrückt. Ein Zielring erscheint, den ihr an der entsprechenden Stelle auf dem Bildschirm loslassen müsst, bevorzugt natürlich dort wo sich ein Gegner befindet. Hüpfpassagen und Schalterrätsel lockern das Kampfgeschehen an vielen Stellen auf. Für neue Waffen sammelt ihr Blaupausen und die passenden Materialien, bevor ihr euch in die Werkstatt begebt. Falls ihr Tränke findet, verbraucht ihr diese übrigens sofort, sodass ihr keine Heil-Items mit euch herumtragen könnt. Das erhöht den Schwierigkeitsgrad drastisch, besonders da einige Bosskämpfe je nach Ausrüstung und Level recht knackig sein können.

LET'S GO TO THE CITY

Zu Beginn sucht ihr mit eurer Spielfigur die erste große Stadt auf und bewundert die Welt außerhalb eures vertrauten Kreises. Zum Glück hilft euch ein Archäologe bei der Suche nach dem Heilmittel, bevor er euch zu einer verschneiten Ruine schickt. In dieser Art hangelt ihr euch von Quest zu Quest. Wenn ihr eine neue Aufgabe bekommen habt, findet ihr einen neuen Ort auf der Übersichtskarte, den ihr betreten dürft. Für die rund 20 Hauptquests könnt ihr etwa 15 Stunden Spielzeit veranschlagen. Interessant wird die Sache aber erst durch zahlreiche Nebenaufgaben, die ihr ab und an auf Schildern findet oder von Personen im Spiel gestellt bekommt. Für solche Quests erhaltet ihr Mitstreiter, die entweder vom Computer gesteuert werden oder für die ihr eine der zahlreichen Mehrspielerverbindungen benutzen könnt (siehe Extrakasten). Mit der KI gestaltet sich manche Passagen leider extrem schwierig, da

sich die computergesteuerten Gefährten oft dämlich anstellen und euch trotz Konfigurationsbildschirm weder bei den Kämpfen noch bei den Rätseln von Nutzen sind. Umso mehr Spaß machen die Quests mit menschlichen Mitspielern, zumal es diesmal sowohl gemeinsame Aufgaben gibt als auch Wettkämpfe ausgetragen werden können. Für den DS ist die Grafik wie beim Vorgänger hervorragend gelungen und auch der Sound wartet serientypisch mit wunderschönen Melodien auf. Die Square-typischen Zwischensequenzen (mit guten deutschen Untertiteln) wissen zu gefallen. Ohne Zweifel erweist sich *Echoes of Time* auf dem DS als würdiger Nachfolger von *Ring of Fates*, mit deutlichem Schwerpunkt auf dem Mehrspieler-Modus.

WII JETZT?

Selbst nach wiederholtem Augenwischen und ein paar Nächten Schlaf hat sich das Bild nicht verändert, welches die Wii-Version von *Crystal Chronicles* auf den Fernsehschirm zaubert: Ihr bekommt tatsächlich eine 1:1-Version des DS-Spiels auf einer Disc. Zu diesem Zweck setzte Square Enix die beiden Bildschirme nebeneinander. Da ihr auf dem DS die Magiesorte per Touchscreen wechselt, benutzt ihr auf der Wii den Pointer der Wii-FB. Wenigstens eine Vollbildanpassung mit optimierten Menüs hätte unserer Meinung nach drin sein müssen. Zwar ist die Grafik auf der Wii insgesamt etwas schärfer, aber natürlich bleibt ein DS-Spiel weit unter dem Grafikniveau der Wii. Eigentlich müsste man daher einen Teil der Wertungspunkte abziehen. Wir haben uns dagegen entschieden, denn zumindest ermöglicht diese Art der Wii-Umsetzung die Verbindung von Wii und DS. Wenn ihr mit diesem Kompromiss leben könnt, die Handheld-Fassung auf dem Fernseher zu spielen, und keinen DS zur Hand habt, dann zieht locker 20 % von der Grafikwertung ab und betrachtet die Wii-Fassung als Notlösung. Ansonsten wartet ihr auf den für einen Spieler ausgelegten, speziell für die Wii designten Serienableger *The Crystal Bearers* oder freut euch mit *Echoes of Time* über klassische Action-Adventure-Kost auf eurem DS.

GRENZENLOSES MULTIPLAYER-VERGNÜGEN?

So funktioniert die Verbindung von Wii und DS

Echoes of Time bietet die Möglichkeit, an jedem Speicherpunkt in einen Mehrspieler-Modus zu wechseln. Eine Vielzahl an VS- oder Koop-Missionen wartet darauf, von euch gemeinsam bestritten zu werden. Habt ihr mehrere DS und Module zur Verfügung, könnt ihr bequem über das eingebaute DS-Netzwerk zocken. Alternativ benutzt ihr die Wi-Fi-Connection, um online mit Spielern aus aller Welt die Dungeons zu plündern. Spielt ihr per Internet, könnt ihr sogar Wii- und DS-Geräte beliebig kombinieren. Darüberhinaus können Wii-Besitzer auch ein kabelloses Spiel eröffnen und bis zu drei DS-Besitzer einladen, was auch offline funktioniert. Achtung: Ihr könnt NICHT mit mehreren Leuten an nur einer Wii zocken. Zudem sind vier Spieler die Obergrenze, egal in welchem Verbindungsmodus.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Eins sollte klar sein: *Echoes of Time* ist – wie *Crystal Chronicles* auf dem GameCube damals – für mehrere Spieler ausgelegt. Zieht ihr mit Freunden durch die Lande, jucken die schwache KI und der lineare Spielaufbau niemanden mehr. Diesmal gibt es endlich auch Koop-Missionen und die Verbindungsvielfalt macht einiges her. ABER: Ein Wii-Spiel, das bis auf eine schärfere Grafik eine 1:1-Umsetzung des DS-Moduls darstellt und dann auch noch mehr Geld kostet als die Handheld-Fassung, halte ich doch für fragwürdig. Wann kann ich mich endlich wieder mit zwei Kumpels vor nur eine Konsole hocken, sodass wir den Story-Modus gemeinsam bestreiten? Das hat doch vor über 15 Jahren bei *Secret of Mana* auch schon funktioniert! Da Wii-Besitzer aber bisher kaum Genrealternativen haben, kann ich *Echoes of Time* dennoch empfehlen. Denn trotz aller Kritikpunkte ist im Kern ein ordentliches Action-Adventure dabei herausgesprungen.

FEUER FREI Heizt den Eisgegnern genretypisch mit Feuermagie ein.

DIE WERTUNG DS

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Koch Media
ENTWICKLER	Square Enix
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	ca. 40 - 50 Euro (DS/Wii)
TERMIN	25. März
SPIELER	1-4

\+ Final-Fantasy-würdige Atmosphäre
\+ Zahlreiche Verbindungsmöglichkeiten
\- Wii-Version ist 1:1-Umsetzung
\- Nach wie vor miese KI

Steuerung: **80** Grafik: **85** Sound: **87**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
85	**82**

FAZIT: Lineares Action-Adventure, das erst gemeinsam mit mehreren Spielern völlig zu verzaubern weiß.

FAKTEN

- Fortsetzung des Xbox-360-Rollenspiels
- Entwickelt vom Schöpfer der Final-Fantasy-Serie, Hironobu Sakaguchi
- Charaktere stammen vom Autor von Dragonball, Akira Toriyama
- Ruft eure Schatten als Waffe für den Kampf!
- Deutsche Bildschirmtexte

TEXT
Sebastian Billmeier
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

BLUE DRAGON PLUS

Entfesselt eure Schatten in Mistwalkers neuester Schöpfung!

Seit geraumer Zeit mausert sich ein Entwicklerstudio zu einem echten Konkurrenten für Rollenspielentwickler wie Square Enix. Die Rede ist vom Erfolgsteam um Hironobu Sakaguchi – Mistwalker. Nach wunderschönen Spielen wie *Blue Dragon* und *Lost Odyssey* zeigt das Team um den *Final Fantasy*-Entwickler nun auch auf Nintendos DS, was sie zu bieten haben. Dabei wurde jedoch das Genre des Spiels geändert, was für eine direkte Fortsetzung eher ungewöhnlich ist. *Blue Dragon Plus* ist nämlich ein Strategiespiel mit kleineren Rollenspielelementen, der Fokus liegt jedoch klar auf dem Echtzeitstrategieanteil. Also haltet eure Schatten gut fest und taucht ab in die Welt des blauen Drachen!

EIN JAHR DANACH ...

Nicht immer ist der Sieg über das Böse ein klares „Happy End". Viel zu oft bleibt eine Welt in Schutt und Asche zurück. Dem Helden Shu geht es ein Jahr nach seinem Sieg über den Bösewicht Nene jedoch gut, er reist durch die Welt und ist immer noch voller Tatendrang. Doch plötzlich wird er von König Jibral zu dessen Schloss gerufen. Inmitten des geteilten Planeten hat sich ein Schatten aus einem Kubus befreit – mit einem riesigen dreiköpfigen Drachen leider auch noch das größte und gefährlichste Exemplar, das man sich vorstellen kann. Da scheint Ärger im Anmarsch zu sein. Also machen Shu, dessen Schatten sich in einen riesigen blauen Drachen verwandeln kann, sein Roboterfreund Szabo, die trickreiche Diebin Zola und noch viele weitere Gefährten, die ihr auf dem Weg trefft, auf, um das Geheimnis des neuen Schattens zu lüften. Denn auch die besiegt geglaubten Apparate des Oberbösewichts Nene bewegen sich wieder – und auch Nene ist noch nicht am Ende und lebt eingeschlossen in einem Kristall weiter. Zusätzlich besitzen scheinbar alle Robotergegner lebendige Schatten, was theoretisch unmöglich ist. Es gibt

LEVEL UP
Nach jedem Kampf wird die Erfahrung verteilt – und schon seid ihr wieder stärker!

ALTE BEKANNTE Die Untergebenen Szabos stehen anscheinend immer noch auf der Seite des Bösen.

also einige Geheimnisse zu lüften! Mit Massen an Feinden vor und hinter sich bleibt unseren Helden gar nichts anderes übrig, als sich ihrem unausweichlichen Schicksal zu stellen und eine weitere epische Reise anzutreten ...

AUF IN DEN KAMPF

Und ihr begebt euch nun mit Shu und seinen Freunden auf die Reise. Auf den verschiedensten Schlachtfeldern steuert ihr bis zu 16 verschiedene Helden gleichzeitig in strategischen Echtzeitkämpfen – ganz ähnlich wie in *Final Fantasy XII*. Dabei könnt ihr einzelne Helden aus der Gruppe herauspicken und gezielt über die Karte schicken oder ganze Gruppenverbände auf die Gegner loslassen. Da alles in Echtzeit abläuft, braucht man etwas Eingewöhnungszeit, die Feinde lassen euch nämlich keine ruhige Minute. Glücklicherweise wird das Spiel immer wieder von Gesprächsszenen und toll animierten Sequenzen unterbrochen. Und euer Vorrat an Heilgegenständen ist ebenfalls enorm – wer klug handelt, wird also erfolgreich sein. Um eure Gegner zu vernichten, klickt ihr diese einfach mit dem Stylus an, eure Helden erledigen dann den Rest. Tippt ihr eure Jungs auf dem Touchscreen an, habt ihr auch die Möglichkeit, ihre Spezialfähigkeiten zu benutzen. Und die haben es grafisch in sich! Shu beschwört so zum Beispiel den titelgebenden blauen Drachen, der mit seiner riesigen Schattenflamme im späteren Spielverlauf für Verwüstung unter den Feinden sorgt. Szabo hingegen kann mit magischen Kristallen Elementarangriffe auf mehrere Feinde gleichzeitig starten und natürlich gibt es auch Schatten mit Heilfähigkeiten in eurer Truppe. Die dreidimensional animierten Gestalten sehen dabei im Vergleich zu den eher einfach gehaltenen Sprites eurer Helden fantastisch aus! Habt ihr dann eine Schlacht gewonnen, erhalten eure Helden Erfahrungspunkte, die ihre Werte beim Levelaufstieg verbessern. Für zusätzlichen Tiefgang sorgen die abwechslungsreichen Schlachtfelder, die mit Schaltern, Schatztruhen und diebischen Kreaturen, die euch Schätze stehlen, ausgestattet sind. Wer das Terrain schlau nutzt, wird also nicht nur in Bosskämpfen einen klaren Vorteil haben.

SCHATTENANGRIFF GEGLÜCKT?

Musikalisch ist das Spiel dank *Final Fantasy*-Komponist Nobuo Uematsu ganz vorne dabei – egal welche Melodie, man muss sie einfach lieben. Auch grafisch besticht das Spiel mit toll animierten Schatten, die Charaktersprites sind jedoch eher einfach gehalten, was für einen gewissen Retro-Look sorgt. Aber der schadet dem Spiel in keinster Weise! Die Stylus-Steuerung und das Bewegen auf den Karten funktioniert aufgrund der drehbaren Kamera ebenfalls perfekt. Mit einem etwas höherem Schwierigkeitsgrad und einer aufgebohrten Grafik wäre hier sicherlich ein Hit drin gewesen, so reicht es leider nicht ganz. Empfehlenswert ist *Blue Dragon Plus* jedoch ohne Frage, selten findet man ein Spiel mit einer so dichten Story, das so an den DS fesselt. Und gute Echtzeitstrategiespiele sind bekanntlich Mangelware.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN BILLMEIER:
Das Mistwalker-Studio mausert sich in letzter Zeit immer mehr zu meinem Lieblingsentwicklerteam. Egal welches Game von den spielebegeisterten Menschen rund um den *Final Fantasy*-Schöpfer Hironobu Sakaguchi entwickelt wird, ich kann bereits nach wenigen Minuten meine Hände nicht davon lassen, bis ich den packenden Abspann gesehen habe. Und auch *Blue Dragon Plus* wird euch auf keinen Fall enttäuschen, obwohl grafisch noch mehr drin gewesen wäre. Aber immerhin sind die Schatten wundervoll animiert. Und die Story des Rollenspiels ist dicht, abwechslungsreich und spannend. Wenn ihr hier einmal anfangt zu spielen, hört ihr damit auch garantiert nicht mehr so schnell auf!

DIE WERTUNG DS

BLUE DRAGON PLUS

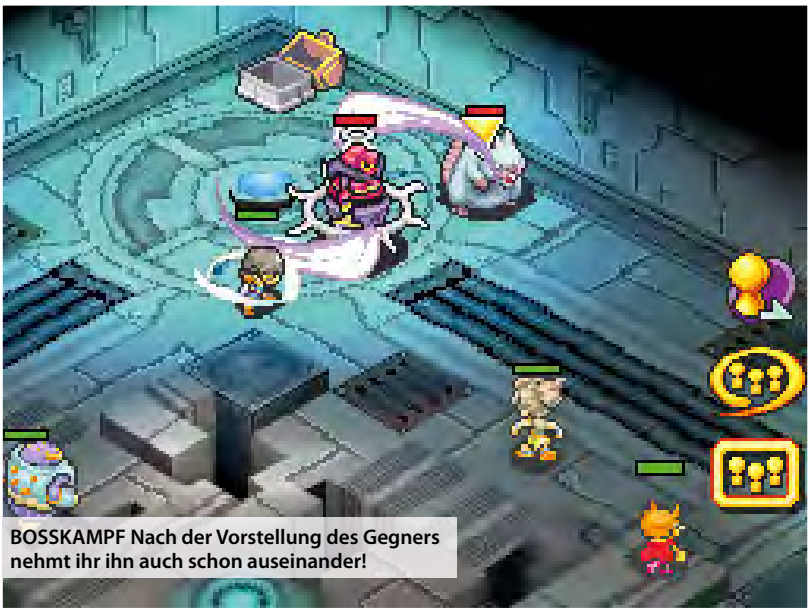
GENRE	Strategie
HERSTELLER	Koch Media GmbH
ENTWICKLER	Mistwalker
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

- \+ Fesselnde Story
- \+ Toll animierte Schatten, ...
- – ... aber einfache Charaktersprites
- – Relativ niedriger Schwierigkeitsgrad

Steuerung: **80** Grafik: **73** Sound: **87**

MEHRSPIELER – EINZELSPIELER **78**

FAZIT: Wunderschönes Strategiespiel mit spannender Story, das vor allem Kenner des Vorgängers anspricht.



BOSSKAMPF Nach der Vorstellung des Gegners nehmt ihr ihn auch schon auseinander!

EINFÜHRUNG Jeder Held, der zu eurer Truppe stößt, wird mit einigen Infos eingeführt.

IN DER STADT Schöne Standbilder erwarten euch.

HALTET DEN DIEB! Schützt auf dem Weg euer Leben und eure Waren.

MIT SACK UND PACK Auf dieser Karte reist ihr mit eurem Karren umher.

GENERVTE HÄNDLER Feilschen darf man nicht allzu häufig.

VIDEO AUF DVD

DIE GILDE DS

Die beliebte deutsche Handelssimulation schafft endlich den Sprung auf den DS. Florierende Wirtschaft oder Finanzkrise?

FAKTEN

- Umsetzung des PC-Spiels von 2002
- Rundenbasierte Wirtschaftssimulation
- Insgesamt fünf Handelswaren
- Drei Wege, um das Spiel zu gewinnen
- Einzelne Szenarien oder Endlosspiel
- Für einen Spieler

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Irgendwann im Verlauf des Mittelalters kam es dazu, dass Kaufleute und Handwerker mehr erwirtschafteten, als sie zum Leben brauchten, und so allmählich zu hohem Ansehen kamen. Um die gemeinsamen Interessen besser zu vertreten und ihre Waren zu schützen, schlossen sich diese Kaufleute zu Gilden (wie der bekannten Hanse) zusammen. Während ihr euch auf dem PC seit 2002 in die Welt der Gilden und Zünfte begeben könnt, bekommen nun auch DS-Spieler die Chance, ihr Handelsgeschick unter Beweis zu stellen. Funktioniert die Wirtschaftssimulation auch auf Nintendos Erfolgshandheld?

VOM TELLERWÄSCHER ZUM MILLIONÄR

Wie beim PC-Original arbeitet ihr euch als verarmter Kaufmann langsam hoch, um am Ende die mächtigste Gilde der gesamten Region euer Eigen zu nennen. Drei Wege gibt es, um dieses ehrgeizige Ziel zu erreichen: Entweder wirtschaftet ihr eure Mitbewerber mit eurem kaufmännischem Geschick in Grund und Boden, nutzt euren guten Ruf, um euch Titel zu kaufen und alle anderen Händler unter eurer Gilde zu vereinen, oder euer Ruf ist euch egal. Denn dann könnt ihr eure Kontrahenten auch überfallen und euch durch finstere Machenschaften auf den Thron befördern. Je nach angestrebter Karriere könnt ihr euren Charakter zu Beginn mit einem besonderen Geschick für Handel, Rhetorik oder Kampf ausstatten. Nun reist ihr von Stadt zu Stadt und handelt mit insgesamt fünf unterschiedlichen Waren. Auf Wunsch könnt ihr auch feilschen, wobei ihr rundenweise erraten müsst, wie viele Gewichte euer Kontrahent auf eine Waage stellt. Unterwegs trefft ihr auf Händler, mit denen ihr ebenfalls Geschäfte machen könnt – oder ihnen ihre wertvollen Güter mit Gewalt abnehmen. Dazu müsst ihr auf Angriffs- und Verteidungssymbole auf dem Touchscreen tippen, was selbst nach einigen Übungsspielen nicht reibungslos funktionieren wollte.

DER WEG NACH OBEN

Schnell habt ihr auf jedem der möglichen Wege genug Geld beisammen, um euch höhere Titel zu kaufen oder ein Kontor zu beauftragen, für euch in einer Stadt den Handel zu übernehmen. So reist ihr auf Dauer durch das ganze Land. Später könnt ihr auch komplette Betriebe kaufen, um eure eigenen Güter zu produzieren und Fernhandel zu treiben. Wollt ihr eine Debatte mit anderen Händlern gewinnen, liefert ihr euch witzige Wortduelle, indem ihr auf dem Touchscreen Silben zu passenden Wörtern verbindet. Und falls ihr mal nicht genau wisst, in welchen Städten es gute Preise für die gerade erworbenen Waren gibt, hilft euch der ortsansässige Gastwirt gern weiter, sofern ihr ihm ein Getränk abkauft.

DAS FINSTERE MITTELALTER

Die Gilde spielt sich, von den hektischen Kämpfen abgesehen, auf dem DS sehr ordentlich. Viele kleine Details sorgen für mittelalterliche Stimmung. Beispielsweise bestätigt ihr in Menüs, indem ihr ein Siegel in rotes Wachs drückt, oder unterzeichnet eure Verträge auf dem Touchscreen. Doch leider stellt sich nach mehreren Spielrunden zu schnell Routine ein, sodass Laufwege und Minispiele auf Dauer auch etwas lästig werden können. Schade!

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Ich und Handelssimulationen, das ist so ne Geschichte für sich. Umso angenehmer hat mich *Die Gilde* überrascht: Die vielen kleinen Details wie die sich drehende Himmelsscheibe beim Rundenwechsel erzeugen genauso wie die stimmungsvolle Hintergrundmusik eine runde Atmosphäre. Leider wird es auf Dauer doch ein wenig eintönig, die Welt mit fünf Waren abzuklappern und ständig die gleichen Minispielchen zu gewinnen. Auch ein Mehrspielermodus wäre schön gewesen. Ach ja: Entweder lag es an mir und meinen motorischen Fähigkeiten oder die aus den Städten ploppenden Symbole sind extrem schwierig anzuwählen. Aber sei's drum, wer eine schön gestaltete Wirtschaftssimulation für den DS sucht, bekommt hier ein ansprechendes „Die Gilde light" geboten, das sicher nicht enttäuschen wird.

DIE WERTUNG DS

DIE GILDE DS

GENRE	Simulation
HERSTELLER	RTL Games
ENTWICKLER	Independent Arts
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 39 Euro
TERMIN	9. April
SPIELER	1

- \+ Gelungene Atmosphäre
- – Auf Dauer eintönig
- – Kämpfe spielen sich umständlich
- – Kein Mehrspielermodus

Steuerung: **70** Grafik: **74** Sound: **75**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**76**

FAZIT: Unterm Strich bleibt eine gelungene, gemütliche Handelssimulation, die sich Fans des Szenarios ohne Reue zulegen können.

NARUTO: NINJA DESTINY II

Hat der neunschwänzige Ninja-Nahkämpfer als Prügelheld das Glück auf seiner Seite?

TEXT Florian Hamburger
BILDER N-ZONE

Bei *Naruto: Ninja Destiny II* könnt ihr eure Lieblingsfiguren durch die bekannten Schauplätze der Serie führen. Das dürfte vor allem Fans des Anime zufriedenstellen. Doch das Spiel kommt leider, wie bereits der erste Teil, nicht über die Mittelmäßigkeit hinaus. Schuld daran ist das zu oberflächliche Kampfsystem. Buttons für starke und schwache Angriffe sowie Sprung und Jutsu (um sich hinter den Gegner zu teleportieren) lassen sich nicht zu komplexeren Kombos aneinanderreihen. Die Kämpfe fallen zwar dynamisch und recht spaßig aus, spielen sich aber nach ein paar Mal zu ähnlich, trotz der zahlreichen unterschiedlichen Charaktere aus der Serie. Von denen gibt es anfangs zwölf, ein Dutzend weitere können freigespielt werden. Das geschieht zum Beispiel im Story-Modus, in dem ihr Naruto durch generische Dungeons mit Zufallskämpfen steuert, bevor ihr mal auf eine relevante Figur trefft. Schlecht erzählt und schnell durchgespielt ist der Titel obendrein. Der neue Quest-Modus verspricht Langzeitmotivation, zieht sich aber genauso wie das Hauptspiel etwas in die Länge. Immerhin gibt es viele Kämpfer aus der Serie. Weitere Pluspunkte sammelt das Spiel mit seiner hübschen Cel-Shading-Grafik.

DIE WERTUNG DS

NARUTO: NINJA DESTINY II

GENRE	Beat 'em Up
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Tomy
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **80** Grafik: **80** Sound: **75**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
70	**69**

FAZIT: Nur für Naruto-Fans empfehlenswertes Beat 'em Up – und für die gibt es schon Naruto Clash of Ninja Revolution 2 für die Wii.

UPPERCUT Die Fights sehen hübsch aus und spielen sich flott, bieten aber kaum Abwechslung.

BLEACH: DARK SOULS

Die gebleichten Krieger kehren auf den DS zurück. Lohnt sich der 2D-Anime-Prügler?

TEXT Florian Hamburger
BILDER N-ZONE

Es hat sich im Gegensatz zum Erstling wenig getan: Immerhin hauen sich diesmal bis zu 44 Charaktere aus dem Bleach-Universum gegenseitig die Spezialangriffe um die Ohren. Diese könnt ihr ganz traditionell übers Digikreuz und die Action-Buttons eingeben, alternativ bemüht ihr den Touchscreen des DS. Dort aktiviert ihr auch Geisterkarten. Durch sie erhalten die Spielfiguren Statusverbesserungen oder zwingen den Gegner zu bestimmten Aktionen. Das verleiht den Kämpfen etwas Taktik, was besonders im spielerisch gelungenen, aber etwas schwach erzählten Story-Modus wichtig wird. Die Geschichte entfaltet sich hier in teilweise frei auswählbaren Kämpfen. Auch müsst ihr Gefechte ab und zu unter bestimmten Bedingungen bestehen. Zum Beispiel müsst ihr öfter die Ebene wechseln als euer Kontrahent. Dazu solltet ihr Karten aktivieren, die euch einen Geschwindigkeitsboost verleihen. Herausragend ist der Multiplayer-Modus, der Kämpfe zu viert mit nur einem Modul erlaubt. Die Übersicht geht hier nur wenig verloren, da es wie schon erwähnt zwei Ebenen gibt, auf denen ihr kämpfen könnt. Auch online mittels Wi-Fi Connection dürft ihr eure Fähigkeiten unter Beweis stellen.

DIE WERTUNG DS

BLEACH: DARK SOULS

GENRE	Beat 'em Up
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Treasure
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 36 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **81** Grafik: **84** Sound: **83**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
84	**80**

FAZIT: Gelungenes Beat 'em Up mit viel Action. Besonders Fans von Prügelspielen und/oder Bleach haben damit ihren Spaß.

BLUE DRAGON? Wuchtige Spezialattacken werden grafisch spektakulär in Szene gesetzt.

COOLER BASS Tippt im richtigen Moment mit dem Stylus auf den Schirm und haltet dazu das Steuerkreuz.

ULTIMATE BAND

Gleich vier Musikinstrumente für unterwegs: Schlagzeug, Bass und Co. sind immer dabei.

TEXT Florian Hamburger
BILDER N-ZONE

Auf Tour durch die virtuelle Metropole Rockopolis müsst ihr euch in verschiedenen Locations mit Schlagzeug, Bass, Rhythmusgitarre und E-Gitarre in die Herzen der Zuschauer performen. Neue Örtlichkeiten und Songs schalten ihr frei, indem ihr die alten immer wieder spiel, was mitunter doch etwas nerven kann. Der Umfang der DS-Version ist mit 15 Liedern auch knapper bemessen als auf der Wii-Fassung des Spiels. Trotz Coverversionen ist die Auswahl richtig gut, da dürfte für jeden Geschmack was dabei sein. Die Instrumente spielen sich recht genau. Mit dem Stylus tippt ihr beispielsweise die Saiten an, während ihr mit dem Steuerkreuz (oder alternativ den Buttons für Linkshänder) die Akkorde greift. Nur die Akustik-Gitarre bereitet einige Probleme. Bei ihr muss man über alle Saiten gleichzeitig streichen, was nicht immer funktioniert. Beim Schlagzeug sind schnelle Reflexe gefragt. Eigene Songs lassen sich auch erstellen. Das ist aber ebenso eine Spielerei wie die Verbindung mit der Wii-Version. Hier gibt's nur die Möglichkeit, die Beleuchtung zu ändern. Für einen Happen Musik zwischendurch oder um unterwegs ohne Fingerverrenkungen (wie bei *Guitar Hero On Tour*) zu rocken, ist *Ultimate Band* wie geschaffen.

DIE WERTUNG DS

ULTIMATE BAND

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Disney Interactive St.
ENTWICKLER	Fall Line Studios
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40,- Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **79** Grafik: **60** Sound: **86**

MEHRSPIELER **70** EINZELSPIELER **76**

FAZIT: Bietet professionelleres Gameplay als der große Bruder auf der Wii. Die Steuerung funktioniert zudem ganz ohne Verrenkungen – gut so!

FRUSTRIEREND Zu oft fallen die Perlen für den Gegner günstig. Hier allerdings haben wir ihm eine Breitseite verpasst.

PUZZLE QUEST: GALACTRIX

Funktioniert die ungewöhnliche Kombination aus Puzzle-Spiel und RPG auch im Weltraum?

TEXT Florian Hamburger
BILDER N-ZONE

Vor zwei Jahren erschien der erste Teil von *Puzzle Quest* und verursachte einigen Wirbel. Anfangs skeptisch betrachtet, entpuppte sich der mutige Schritt der Entwickler Infinite Interactive als Erfolg und in der Kritik hoch angesehenes Experiment. Die Story spielte in einer Fantasy-Welt voller Orks und Elfen und präsentierte sich im Gewand eines 2D-Rollenspiels, an dem man lange zu knabbern hatte. Leicht verdaulich waren jedoch die Kämpfe im Stil eines Puzzle-Spiels: Farbige Perlen mussten zu Dreiergruppen zusammengestellt werden, um so dem Gegner Schaden zuzufügen oder mächtige Zaubersprüche zu sprechen. Der Nachfolger behält das Spielprinzip bei und schießt es in die unendlichen Weiten des Weltalls. In einer Science-Fiction-Welt, die an Filme wie *Aliens* oder *Farscape* erinnert, absolviert ihr Missionen auf diversen Planeten und legt euch mit Außerirdischen an. Ihr schürft ebenfalls Mineralien oder hackt Computer. Die Perlentausch-Einlagen sind aber wieder zu sehr vom Zufall abhängig. Ständig kann der Gegner Kombinationen aneinanderreihen; das frustriert. Schade, denn die ruhige, effektlose, aber spannende Musikuntermalung erzeugt eine ganz eigene Atmosphäre, die prima zum Spiel passt.

DIE WERTUNG DS

PUZZLE QUEST: GALACTRIX

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	D3 Publisher
ENTWICKLER	Infinite Interactive
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40,- Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **80** Grafik: **60** Sound: **70**

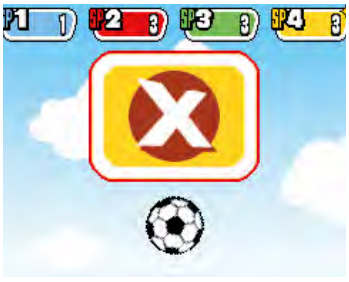
MEHRSPIELER **78** EINZELSPIELER **79**

FAZIT: Immer noch spannender Genre-Mix, der durch seine Sci-Fi-Atmosphäre fesselt. Der Zufall spielt aber eine zu große Rolle.

MYSIMS PARTY

Party mit den Sims klingt doch lustig, oder? Was steckt in der Minispiel-Sammlung?

Nach den Sims-Ablegern *MySims* und *MySims Kingdom* kommt nun das nächste knuddelige Spin-off des erfolgreichen PC-Spiels für den DS. Zunächst erstellt ihr euch in gewohnter Manier euer Alter Ego. Ihr bestimmt Geschlecht, Hautfarbe, Kleidung und Accessoires und zieht in die selbst benannte Stadt ein. Dort werdet ihr gleich herzlich willkommen geheißen und zum ersten Festival eingeladen. In diesem müsst ihr eine Reihe von lustigen Minispielen absolvieren, zum Beispiel angeln, einen Fußball in der Luft halten oder Blumen zu Sträußen zusammenstecken. Von diesen Festivals schaltet ihr immer neue frei. Ihr erreicht so, dass mehr Sims in die Stadt ziehen und euch mit neuen Dienstleistungen und Aufträgen versorgen. Außerdem dürft ihr Sims-typisch euer Haus verschönern und neue Kleidung kaufen. All das ist eine Zeitlang lustig, allerdings müsst ihr auf Minispiele stehen.



DIE WERTUNG DS

MYSIMS PARTY

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **74** Grafik: **68** Sound: **69**

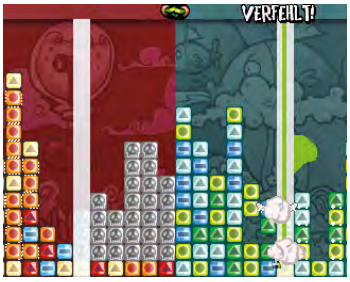
MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
74	**70**

FAZIT: Nervig: Die Minispiele werden immer wieder erklärt. Sonst ein nettes Sims-Spielchen, dem es aber an Tiefgang mangelt.

DROPCAST

Mikoishi Studios möchte uns das Fürchten lehren. Leider ist auch das Gameplay zum Gruseln.

Wer sich noch an die Zeichentrickserie *Beetlejuice* zum gleichnamigen Film erinnert, weiß, was bei der Präsentation von *Dropcast* auf einen zukommt. Im makaber-gruseligen Comicstil präsentiert sich Ingrid, ein Mädchen mit schwarzem Humor, das uns mit schaurig leeren Augen entgegenstarrt. Zusammen mit der Gestaltung der Gänsehaut erzeugenden Stofftiere weiß die Darstellung von *Dropcast* zu gefallen. Leider hält das Gameplay dieses Niveau nicht. Ihr müsst verschiedenfarbige Blöcke verschwinden lassen und zu größeren Gruppen ordnen. Mindestens sechs Blöcke ergeben einen mächtigen Zauber, mit dem ihr euren Gegner auf die linke Bildschirmhälfte schickt, denn der DS wird beim Spielen wie ein Buch gehalten. Die Idee ist gut, setzt aber zu sehr auf Zufall statt auf Können. Schnell wird das ganze unübersichtlich und hektisch.



DIE WERTUNG DS

DROPCAST

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Mikoishi Studios
ENTWICKLER	THQ
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 20 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **84** Grafik: **79** Sound: **75**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
54	**56**

FAZIT: Nett präsentiertes Puzzle-Spiel, das von hektischem Chaos bestimmt ist statt von Grübeln und Nachdenken.

SPONGEBOB ...

Helft der Krossen Krabbe auf die kulinarischen Sprünge – ganz ohne Restaurant-Tester Rach!

Im neuesten Spiel mit dem hyperaktiven Schwamm versucht ihr euch als Koch des beliebten Restaurants in Bikini Bottom. Schneiden, Braten, Frittieren und Garnieren nennen sich die vier Hauptgebiete, die jeweils von einer anderen Figur aus dem Quadratschwamm-Universum übernommen werden. Helfen könnt und müsst ihr an jeder Station. So arbeitet ihr euch Schicht für Schicht in die Herzen der Kunden, verdient Geld und kauft damit neue Rezepte und Einrichtungsgegenstände. Langweilig wird das ganze schon nach ungefähr drei Mal Spielen, weil danach nicht mehr viel Neues kommt und auch noch der Schwierigkeitsgrad unverschämt anzieht. Wer nach einem Kochspiel sucht, sollte sich vielleicht besser *Cooking Mama* zulegen oder gleich den *Kochkurs* für den DS. Als Spiel ist Letztgenanntes genauso langweilig, aber wenigstens kommt dabei etwas Essbares heraus.

DIE WERTUNG DS

SPONGEBOB SCHWAMMKOPF: KÜCHENCHEF

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Fizz Factor
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **68** Grafik: **72** Sound: **67**

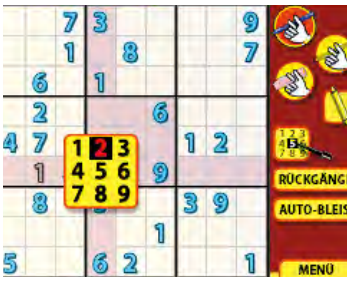
MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
60	**60**

FAZIT: Nur wer beinharter SpongeBob-Fan ist, kann mit diesem durchwachsenen Spiel etwas anfangen.

DENK-SPIELE ...

Schach, Solitaire, Sudoku: Die DS-Alternative zur Rätselzeitschrift?

Das Spiel als „Sammlung" zu bezeichnen, wäre vielleicht etwas übertrieben, aber neben dem erwähnten Sudoku befinden sich auch Solitaire und Schach auf dem Modul. Jedem Neuling werden alle Spiele verständlich und genau erklärt. Die japanische Zahlenknobelei kommt in fünf Schwierigkeitsgraden daher. Zusammengenommen stehen euch hier Hunderte von Rätseln zum Zeitvertreib und zum Zähneausbeißen zur Verfügung. Das Solokartenspiel gibt es in zehn verschiedenen Varianten, deren Regeln euch natürlich auch verständlich gemacht werden. Jedes Spiel verfügt außerdem über einen Übungsmodus, bei dem ihr euch hilfreiche Tipps einblenden lassen könnt. Die Steuerung funktioniert bei allen Spielen gut, die grafische Präsentation geht in Ordnung und der beruhigende Sound mit Vogelgezwitscher und Meeresrauschen dürfte die nötige Entspannung bieten.



DIE WERTUNG DS

DENK-SPIELE FÜR DUMMIES

GENRE	Strategie
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Beanbag Studios
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **88** Grafik: **60** Sound: **65**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**75**

FAZIT: Leider ohne Zwei-Spieler-Modus beim Schachspiel, dennoch gute Sammlung. Besser ist aber 42 Spieleklassiker von Nintendo.

BLICK NACH JAPAN

Sebastian Stange kommentiert.

20 % DER JAPANER ZOCKEN DS! Momentan laufen PS3 und PSP recht stark in Japan, aber letztendlich bleibt der DS klar ein Bestseller. Statistisch gesehen kommen auf zehn Einwohner Japans inzwischen mehr als zwei DS-Handhelds. Das ist unglaublich! Außerdem scheint sich auch der DSi größter Beliebtheit zu erfreuen. Er verkaufte sich seit seinem Release im November über zwei Millionen Mal. Wann hat diese DS-Welle ihr Ende? Ist nicht irgendwann der Markt gesättigt? Oder schafft es Nintendo, alle DS-Besitzer ins DSi-Lager zu locken?

Auf den ersten Blick erscheint das unlogisch. Die neue Hardware ist teurer und kommt nicht gerade mit beeindruckenden Neuerungen daher. Sicherlich sind viele Handys längst mit besseren Multimedia-Fähigkeiten ausgestattet als der DSi. Aber eine Sache macht der DSi richtig: Es gibt Spiele, Anwendungen und angeblich bald auch Game-Boy- und GBA-Klassiker als Download. Wieso ist das so schlau? Weil diese Idee bereits beim iPhone funktioniert! Bei Apple brummt das Download-Geschäft jedenfalls!

Wieso sollte das nicht auch dem DSi gelingen? Für die tägliche U-Bahn-Fahrt brauche ich schließlich keine aufwendigen Intros und tiefgründigen Storys in meinen Spielen. Nicht einmal eine Edel-Grafik muss sein. Das Wichtigste ist eine kurzweilige Spielidee, die mich für ein paar Minuten ablenkt. Wenn so etwas preiswert und bequem per Download auf das Handheld gebeamt werden kann, umso besser. Ihr seht also: Nach anfänglicher Skepsis freunde ich mich langsam mit dem DSi an.

NEWS-TICKER

+++ ENTLASSUNGEN BEI MARVELOUS Das japanische Unternehmen Marvelous Entertainment kündigte die Entlassung von 20 Mitarbeitern an. Das sind immerhin etwa 17 % aller Angestellten. Hoffentlich sieht der Hersteller von *Contact* (DS), *No More Heroes* (Wii) und *Little King's Story* (Wii) bald bessere Zeiten!

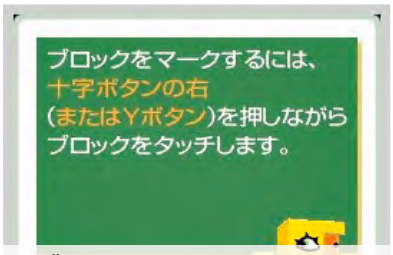
+++ DSi MILLIONENSELLER Erst im November erschien Nintendos DSi – vorerst nur in Japan. Und obwohl der Spielemarkt dort nicht der größte ist, konnte sich der DSi dort mittlerweile bereits über zwei Millionen Mal verkaufen. Unglaublich, wenn man bedenkt, dass inzwischen gefühlt jeder Japaner einen DS Lite haben dürfte!

RITTAI PICROSS

Der Knobel-Klassiker wagt den Schritt in die dritte Dimension!

KNIFFLIG Durch die dritte Dimension müsst ihr nun „um die Ecke" denken.

KOMPLEX Spätere Figuren werden richtig groß und schwierig zu lösen.



ABKÜRZUNG Mit speziellen Kommandos bemalt ihr ganze Reihen am Stück.

Picross DS mag nicht gerade das actionreichste Game für Nintendos Handheld sein. Dennoch erfreut es sich auch bei uns in der Redaktion größter Beliebtheit. Das Knobelspiel, bei dem ihr auf einem 2D-Feld nach einem Zahlencode Felder ausfüllt, um am Ende ein Bild zu erhalten, hat alle wichtigen Zutaten für einen Dauerbrenner. Es ist schnell begriffen und schwer gemeistert. Es bietet einen riesigen Umfang und jede Runde dauert etwa eine U-Bahn-Fahrt. Der Nachfolger bietet nun nicht – wie vielleicht erwartet – einfach nur mehr Puzzles, sondern auch gleich eine weitere Dimension. *Rittai Picross* ist in 3D! Wie bereits im Vorgänger beginnt das Spiel mit einem leeren Spielfeld und vielen Zahlen, nur ist das Spielfeld in diesem Fall ein Block aus mehreren Schichten Blöcke. Darauf seht ihr allerlei Zahlen, die angeben, wie viele Blöcke in einer Reihe zur Lösung gehören. Steht da eine Null, könnt ihr die komplette Reihe mit dem Stylus zerklopfen. Steine, die garantiert zur Lösung gehören, könnt ihr anmalen und so dauerhaft vor Zerstörung schützen. Wie ein Bildhauer tragt ihr nun – stets auf den Zahlencode achtend – weitere Steine ab, bis ihr eine kleine Figur als Lösung erhaltet. Je größer die Figur, desto größer wird die Herausforderung. Eine Sterne-Wertung belohnt Spieler, die die Lösung fehlerfrei finden. Der Umfang soll übrigens weitaus größer sein als der des Vorgängers und auch diesmal könnt ihr selbst Puzzles basteln oder Nachschub aus dem Internet laden. Auf der Spiele-Card soll Platz für Hunderte von Extra-Levels sein! **(sst)**

UPGRADE Statt 2D-Bildern erknobelt ihr nun simple 3D-Figuren.

JAPAN-CHARTS

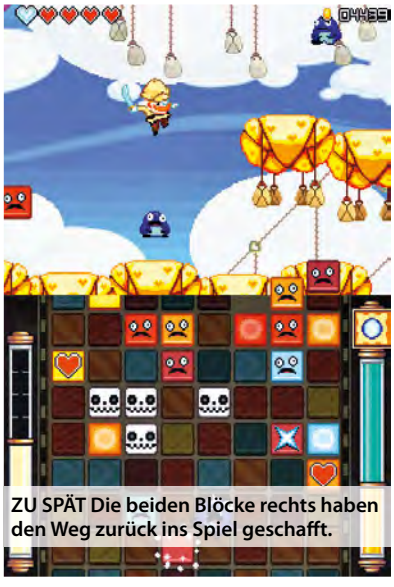
Platz	Monat	Titel	Plattform
1	NEU	7th Dragon	DS
2	2	Mario & Luigi 3	DS
3	NEU	Aibou DS	DS
4	NEU	Rittai Picross	DS
5	2	Wii Fit	Wii

DS | GESCHICKLICHKEIT | Hersteller: Nintendo **Termin:** Erhältlich (Japan)

HENRY HATSWORTH IN THE PUZZLING ADVENTURE

Zockt 2D-Action und ein klassisches Puzzle-Game – gleichzeitig!

Ein Action-Spiel und ein Puzzle-Spiel? Gleichzeitig? Kann das funktionieren? Electronic Arts' Genremix *Henry Hatsworth* wagt den Versuch und schickt den pensionierten Abenteurer Henry auf die Suche nach dem größten Schatz seiner Karriere. Doch der ist keine reich gefüllte Truhe, sondern ein goldenes Outfit, das seinen Träger zum größten Gentleman aller Zeiten macht. Und da Hatsworth selbst – mit Monokel und Melone – ganz wunderbar in die Rolle eines solchen feinen Herren passt, macht er sich auf die turbulente Suche nach dem legendären Schatz. Euer Abenteuer findet vor allem auf dem oberen Screen statt und spielt sich vornehmlich wie ein klassisches 2D-Actionspiel im Stil von *Metroid* oder *Mega Man*. Henry teilt mit seinem Säbel und diversen Waffen aus, hüpft agil über Hindernisse und Fallen, taucht und bewältigt knifflige Geschicklichkeitspassagen wie auch hitzige Kämpfe. Ein Upgrade-System erlaubt es euch, Henrys Fähigkeiten nach Belieben zu entwickeln. Doch eine Sache werdet ihr nie ganz vermeiden können: Ihr müsst puzzeln! Besiegte Gegner fallen nämlich auf den unteren Screen und verwandeln sich dort in Puzzle-Blöcke. Die wachsen langsam von unten nach oben – und berührt ein Block den oberen Bildschirmrand, kehrt der Gegner wieder ins Spiel zurück. Ihr müsst euer Spiel also immer wieder unterbrechen und innerhalb eines Zeitlimits so viele Steine wie möglich auflösen. Dazu bewegt ihr die Steine per Stylus waagerecht und versucht, Dreierreihen zu bilden. Auf diese Weise gelangt ihr auch an Lebensenergie oder Superkräfte für den Abenteurer, der sich dann in einen kräftigen Jüngling oder gar einen Mega-Roboter verwandelt. Wir sind gespannt, wann und ob der Genre-Mix in Deutschland erscheint! **(sst)**



ZU SPÄT Die beiden Blöcke rechts haben den Weg zurück ins Spiel geschafft.

OLDSCHOOL Der Action-Part des DS-Spiels könnte klassischer kaum sein.

DS | **ACTION-PUZZLE** | **Hersteller:** Electronic Arts **Termin:** Erhältlich (USA)

AKTUELLES AUS DEN USA

Timo Klein berichtet.

TEAM ROCKET IN AKTION

Heute, liebe Leser, ich muss euch von einer ganz seltsamen Sache berichten. Leider konnte ich nicht live dabei sein, schließlich liege ich gerade in Mexiko auf der faulen Haut. Aber stellt euch vor, Team Rocket hat die Launch-Feiern von *Pokémon Platin* in New York sabotiert! Genau genommen wurden bei der Veranstaltung im Nintendo World Store gefälschte Flyer in Umlauf gebracht, bei denen ein zusätzlicher Punkt auftauchte: ein „Überraschungsgeschenk"!

Tatsächlich verteilte ein als Team-Rocket-Mitglied verkleideter Zuschauer drahtlos ein Pokémon auf die Handhelds der Besucher. Offiziell war das nicht vorgesehen und das Taschenmonster, das er verteilte, war ein offensichtlich gehacktes Gengar! Sicherheitsleute eskortierten den Bösewicht letztendlich nach draußen.

Ich frage mich nun ganz angestrengt: War das eine PR-Aktion, um den Zuschauern ein wenig Action zu bieten? Oder ging da tatsächlich ein Fan so weit, dass er das Treiben von Team Rocket in die Tat umsetzen musste? Und wenn ja, wieso entschied er sich ausgerechnet dafür, die trotteligen Pokémon-Bösewichte zu imitieren? Die bekommen doch eh nie etwas hin. Immerhin blieb er der Vorlage treu: Seine Idee war ein ziemlicher Schuss in den Ofeeeeeeeeeen!

+++ WORLD OF DOLLARS Das kultige Wii-Ware-Spiel *World of Goo* ist nicht nur spaßig, sondern auch eine echte Ausnahmeerscheinung, denn es wurde gerade mal von zwei Programmierern geschaffen. Die enthüllten nun die Entwicklungskosten: 96.000 US-Dollar. Übrigens erwirschaftet die WiiWare-Fassung den größten Teil der Einnahmen.

+++ ZACK & WIKI 2? Capcoms Product Manager Colin Ferris verkündete, auf das geniale Adventure *Zack & Wiki* angesprochen, dass wir nicht überrascht sein sollen, wenn wir die beiden wiedersehen. Momentan sei ein Nachfolger aber nicht in Planung. Wir fragen uns: Wieso nicht? Bitte mehr davon!

USA-CHARTS

Platz	Monat	Titel	Plattform
1	12	Wii Fit	Wii
2	11	Wii Play	Wii
3	9	Mario Kart Wii	Wii
4	NEU	Sonic and the Black Knight	Wii
5	WE	Guitar Hero: World Tour	Wii

BIGBEN METAL CASE

Schick und sehr nützlich zugleich ist das BigBen Metal Case für den DSi. Dieses umschließt euren Handheld fest, liegt gut in der Hand und macht – trotz Plastik-Innenseite – einen hochwertigen Eindruck. Der DSi wird mit dem Case natürlich etwas dicker, aber kaum größer als ein DS Lite. Die Aussparungen auf der Ober- und Unterseite passen hervorragend für die Kamera, die seitlichen Anschlüsse und den Stylus. Preislich liegt die in zahlreichen Farben (silber, blau, pink, schwarz, grau, rot) erhältliche Schutzhülle mit 12,99 Euro gerade noch im Rahmen.

NEUHEIT

TYP	Aufbewahrung/Transport
HERSTELLER	BigBen
WEB	bigben-interactive.de
TERMIN	Erhältlich
PREIS	ca. 13 Euro

HEADSET

Ein Headset für die wenigen Spiele mit Online-Sprachchat-Unterstützung ist ein nicht wirklich notwendiges Zubehör für den DSi. Seit Kurzem ist auch ein Headset aus dem Hause Brooklyn erhältlich, das euch eine relativ gute Sprachqualität liefert. Ebenfalls erfreulich daran ist, dass das Headset abwärtskompatibel zum Ur-DS und DS Lite ist. Hier kann man zum fairen Preis von ca. 10 Euro zuschlagen, sofern man das gute Stück auch wirklich braucht.

NEUHEIT

TYP	Headset
HERSTELLER	Brooklyn
WEB	brooklyn.de
TERMIN	Erhältlich
PREIS	Ca. 10 Euro

CRYSTAL CASE KIT

Das Crystal Case Set von BigBen ist ebenfalls ein Einsteigerset für den DSi, das neben einem üblichen Ersatz-Stylus-Paar auch eine Handschlaufe aus Leder, Daumenringe für die Touchscreen-Bedienung und ein Mikrofasertuch enthält. Darüber hinaus befinden sich im Kit Schutzfolien für die Kamera und natürlich das namensgebende Crystal Case aus Plastik. Witzig hierbei ist, dass ihr mittels ebenfalls mitgelieferter Fotoaufkleber eure eigenen Faceplates per Drucker erstellen könnt.

DIE WERTUNG

TYP	Div. Zubehör
HERSTELLER	Brooklyn
WEB	brooklyn.de
TERMIN	Erhältlich
PREIS	Ca. € 13,-
PREIS/LEISTUNG	Gut

- \+ Faceplates selbst gestalten
- \+ Ersatz-Stifte in Schwarz und Weiß
- – Einige Gimmicks eher nutzlos
- – Daumenringe unpraktisch

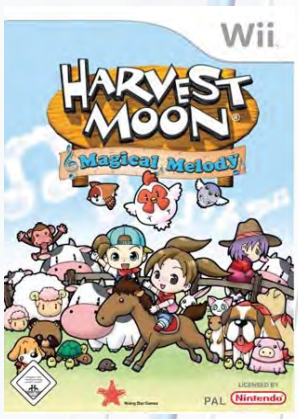
WERTUNG ●●●●○

FAZIT: Das Crystal Case Kit bietet relativ viel Zubehör fürs Geld. Ob es sturzfest ist, sollte man besser nicht ausprobieren …

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

- 14 % Preisvorteil!
- Gratis-Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Exklusiv für Abonnenten: DVD mit jeder Ausgabe!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!



Harvest Moon: Magical Melody (Wii)
In *Harvest Moon: Magical Melody* bewirtschaftet ihr einen Hof, produziert Getreide, Milch, Eier und Wolle, verdient Geld damit und erweckt die Erntegöttin zu neuem Leben. Und nach der Arbeit könnt ihr auf ländlichen Festen oder in Minispielen mit bis zu drei Freunden ausspannen. So spaßig war der Weg zurück zur Natur noch nie.
Prämien-Nr.: 003408

Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time (Wii)
Auch der neueste Ableger der *Crystal Chronicles*-Reihe besticht durch seine liebevollen Charaktere, das kurzweilige Gameplay und die epische sowie packende Geschichte. Ein weiteres Meisterwerk aus dem Hause Square Enix!
Zuzahlung nur 15 Euro!
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 003637

Mushroom Men (Wii)
Während die DS-Version sich stärker auf Entdecken und Kämpfen konzentriert, entwickelt die Wii-Fassung die Geschichte um die intelligenten Pilze weiter und setzt verstärkt auf Story-Elemente. Antiheld Pax schlittert von einem Abenteuer ins nächste, nicht ahnend, dass nur er seine Art retten kann …
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 003636

Einkaufsgutschein von PicJay
Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von 25 Euro und kann für alle Artikel im Picjay-Shop unter www.picjay.com eingelöst werden. Der Gutschein gilt ab Ausstellungsdatum drei Jahre. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, eine Barauszahlung des Betrages ist nicht möglich. Sollte der Gutscheinwert nicht vollständig aufgebraucht werden, wird der Wert zunächst auf die Versandkosten angerechnet, der Restwert verfällt. Eine Teileinlösung ist nicht möglich.
Prämien-Nr.: 003610

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!

(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

PN PR 48

❑ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Die MiWi leuchtet immerhin ganz nett...

Jede Menge Plastik-Krempel. Welcher Wii-Besitzer braucht so etwas?

„Auf der CeBIT war die MiWi mit von der Partie“

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über alle Briefe und Mails, die uns erreichen, und bemühen uns, all eure Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: redaktion@n-zone.de

LESERZITATE

So langsam glaube ich wirklich, Nintendo will uns mit den Veröffentlichungen auf der Virtual Console zum Narren halten. Da stehen 8 Konsolen zur Auswahl, von denen man klassische Spiele herunterladen kann und seit Ende vorletzten Jahres, werden wir nur mit einem oder zwei Titeln verwöhnt.
Henrik H.

Warum heißt Birdo eigentlich Birdo, und nicht wie in Mario Bros 2 Doki Doki Panic Ostro? Denn da hieß der Strauß (Wo manchmal Shy Guys und eventuell auch Snifits drauf rumritten) Birdo und das Eier spuckende, immer wieder auftauchende Wesen Ostro.
Tim M.

Ich finde, die Wii taugt schon als Konsole. Aber nur, wenn man nebenher noch eine 360, PS3 oder einen fetten PC hat. Ich bedaure alle Wii-Only-Zocker. Was denen alles entgeht …
Sven

Wetten, dass Nintendo auf der E3 dieses Jahr voll auf Rentner und Hausfrauen setzt und uns Zockern maximal ein wirklich vielversprechendes Spiel gönnt?
Torben W.

Der DSi ist vorbestellt – nach dem GBA mein zweiter Nintendo-Handheld.
Steffi L.

Ein KFZ-Adapter? Echt jetzt? Wer will denn bitte in seinem Auto Wii spielen?

Sieht aus wie ein Golfhandschuh, dient aber als rutschfester Wii-FB-Handschuh.

BILDER VON DER CEBIT

Hey Redaktionsteam,
ich war auf der diesjährigen CeBIT und habe dort ein paar komische Wii-Fakes entdeckt! Dieses Mal war auch wieder die MiWi mit von der Partie. Viel Spaß mit de Bildern!
Tim Lehr (TwilightPrinceTim)

Hallo Tim,
vielen Dank für deine Bilder. Solche Wii-Fakes und auch das eher seltsame Zubehör sind immer wieder witzig. Falls ihr, liebe Leser, auch über solche Schrott-Imitate stolpert oder gar eines daheim habt, schickt uns bitte ein paar Fotos und eure Eindrücke dazu!

WO GEHT'S ZUR ANSTALT?

Hallöchen liebes N-ZONE-Team,
Ich lese schon länger begeistert euer Magazin und dachte mir, dass ich euch auch mal schreiben muss. Ihr habt es bestimmt schon hundertmal gehört, aber trotzdem erst mal ein Riesenlob an euch. Egal zu welchem Thema, die N-ZONE ist immer […]

Ja, das haben wir in der Tat schon oft gehört. Daher sparen wir uns die Lobhudeleien (dennoch danke!) und kommen direkt zum eigentlichen Anliegen deines Briefs, okay?

Aber nun zu meiner Frage. In vergangenen Ausgaben war öfters die Rede von dem Nintendo-DS-Spiel *Dementium: Die Anstalt*. Ich steh total auf Ego-Shooter und Survival-Horror, also stach mir das Spiel sofort ins Auge. Ihr hattet Herbst/Winter als Erscheinungstermin angegeben, es erschien aber nicht. Dann suchte ich im Internet, wo es hieß: Februar 2009. Ich wollte es mir bestellen, doch im Web und in Geschäften war es nicht lieferbar.
Könntet ihr in Erfahrung bringen, wann beziehungsweise ob es überhaupt in Deutschland erscheint? Falls es doch so brutal sein sollte, dass es durch alle möglichen Tests und Zensuren

durchgefallen ist, wäre es echt schade, da ich es schon gerne hätte.
Ich hoffe, ihr könnt mir weiterhelfen. Vielen Dank und macht weiter so wie bisher.
Euer treuer Leser Robin

Keine Sorge, Robin. Das Spiel ist nicht so derb, als dass es nicht in Deutschland erscheinen könnte. Jedoch gibt es ein anderes Problem. Der US-Publisher des Spiels, Gamecock, wurde im Herbst 2008 von SouthPeak Interactive aufgekauft. Das hatte zur Folge, dass alle geplanten Camecock-Veröffentlichungen in Deutschland zunächst gestorben sind. Nun muss SouthPeak neue Vertriebspartner in Deutschland finden und einen neuen Releasetermin festsetzen. Wann und ob das der Fall sein wird, ist leider ungewiss. Sobald sich etwas tut, erfährst du es natürlich in der N-ZONE!

WLAN MIT DEM DSI

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
ich möchte mir den DSi zulegen, da mein alter DS lite erstens etliche Kratzer hat (ich war zu blöd, mir gleich eine Schutzhülle zu kaufen), zweitens der Touchscreen nicht mehr 100%ig funktioniert (ich hätte nicht so doll aufdrücken sollen …) und drittens die L- und R-Tasten nicht mehr funktionieren (nein, diesmal war ich nicht dran schuld). Aber das ist ja letztendlich egal. Ich weiß zwar schon eine ganze Menge über den DSi, aber eins würde ich noch sehr gerne wissen: Unterstützt der DSi WPA oder WPA2 wie die Wii? Denn da ich ja mit meinem DS ins Internet will, musste ich meinen Router mit WEP verschlüsseln, was allerdings nicht allzu sicher ist, deshalb meine Frage. Ich hoffe, ihr könnt sie beantworten!
LG, Marc-Alexander!

Diese Frage bekamen wir in den letzten Wochen so oft gestellt, dass wir sie auch an dieser Stelle gern noch einmal beantworten. Für alle DS-Spiele funktioniert weiterhin nur WEP oder gar keine Verschlüsselung. Der DSi-Browser sowie alle Programme und Spiele, die direkt für den DSi gemacht wurden, funktionieren auch mit der sicheren WPA- oder WPA2-Verschlüsselung.
Und da wir gerade dabei sind, beantworten wir auch gleich die zweithäufigste Leserfrage zum DSi: Für normale DS-Spiele gibt es auch mit dem DSi keine Regionalcode-Beschränkung. DSi-Games sind jedoch mit einer solchen Sperre ausgestattet. Mit unserem japanischen DSi können wir also alle DS-Games, aber nur japanische DSi-Spiele zocken.

MYSTERIUM Momentan erreichen uns extrem viele Detailfragen zum Thema DSi.

GRUSEL-SHOOTER Unsere Vorschau-Version von Dementium machte im Herbst 2008 einen recht guten Eindruck.

KREATIV-WETTBEWERB

Super-Smash-Kreativ-Wettbewerb

In unserem neuen Wettbewerb müsst ihr kreativ werden und uns selbst gebastelte Leserpost zum Thema Smash Bros. schicken. Ihr könntet etwa ein Bild oder einen Comic zeichnen. Oder ihr erstellt eine Collage. Oder ihr nehmt einen Song auf. Oder ihr backt einen Smash-Bros.-Kuchen. Oder ihr schreibt eine Smash-Bros.-Kurzgeschichte. Oder, oder, oder. Uns ist alles recht, solange ihr eine pfiffige Idee habt. Wir sind extrem auf eure Einsendungen gespannt.

Der aktuelle Gewinner ist Benedict Thim aus Speyer, der sich selbst ein fesches Diplom inklusive Wachsstempel bastelte. Warum? Weil er in *SSBB* alle Trophäen gesammelt hat. Obendrauf packte er Beweisfotos, eine ausführliche Liste sowie ein selbst gemachtes Video, auf dem er alle Trophäen vom Fernseher abfotografiert und mit Musik unterlegt hat. Das mag zwar alles nicht wirklich viel Sinn machen, aber es steckt viel Arbeit drin und das Diplom sieht toll aus. Daher ist seine Einsendung die kreativste für diesen Monat!

EINSENDESCHLUSS:
25. April 2009
DAS GIBT ES DIESEN MONAT ZU GEWINNEN:
Sonic Unleashed (Wii)

Schickt uns euere Kreativ-Einfälle einfach per Post oder Mail an unsere Leserbrief-Adresse. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

URKUNDE Benedict bastelte sich kurzerhand eine eigene Urkunde für seinen Trophäen-Erfolg.

DIE KOLUMNE

Christoph Kraus schreibt mit dem Herzen eines Fans.

VON PROFIS FÜR PROFIS

Genügt es uns Fans, ein Spiel nur einfach durchzuspielen? Ganz gewiss nicht. In *Super Smash Bros. Brawl* geben wir nicht locker, ehe wir die letzte Trophäe gefunden haben. In *Super Mario Galaxy* schalten wir die Konsole erst aus, wenn wir alle Sterne gefunden haben. Und *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* hat uns so lange motiviert, bis auch die letzte Skulltulla im Gepäck war. So geht es uns allen – und das schweißt uns Nintendo-Fans zusammen. Für diese N-ZONE haben wir daher alle Kräfte mobilisiert, um euch die besten Profitipps zu *Animal Crossing: Let's go to the City* zusammenzutragen. Das Spiel lebt von der Entdeckungsbereitschaft der Spieler und ist der perfekte Beweis dafür, dass es noch Spiele gibt, die man monatelang spielen kann, ohne alles gesehen zu haben. Also dann, viel Spaß beim Stöbern. Wenn auch ihr etwas Cooles herausgefunden habt, schickt mir eine Mail an spielerforum@n-zone.de!

ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY

Unsere Leser sind die besten: Hier kommt die Crème de la Crème der Profi-Tricks!

DER BLUMENKALENDER

Dieser Tabelle von unserem Blumenexperten Daniel kann man entnehmen, welche Blumen man miteinander züchten muss, um die sogenannten Hybriden zu bekommen.

Man muss die Blumen einfach nebeneinander platzieren, die man miteinander kombinieren möchte. Es erfordert Geduld und etwas Glück, oft dauert es einige Tage oder mehrere Versuche, bis man die gewünschte Hybrid-Blume bekommt.

TULPEN:
Papageitulpe + Triumphtulpe = Grengjer-Tulpe
Papageitulpe + Viridiflorатulpe = Wildtulpe
Papageitulpe + Papageitulpe = Römertulpe
Viridiflorатulpe + Viridiflorатulpe = Römertulpe

VEILCHEN:
Alpenveilchen + Alpenveilchen = Heinveilchen
Alpenveilchen + Hornveilchen = Stiefmütterchen
Pfingstveilchen + Pfingstveilchen = Duftveilchen

NELKEN:
Bartnelke + Heidenelke = Federnelke

PRIMELN:
Kissenprimel + Gartenprimel = Sumpfprimel
Kissenprimel + Aurikel = Zwergprimel
Kissenprimel + Kissenprimel = Kugelprimel

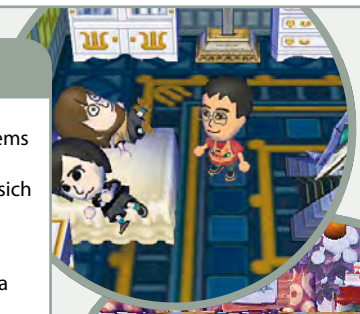
ROSEN:
Liebesrose + Unschuldsrose = Pinkrose
Liebesrose + Bernsteinrose = Sonnenrose
Unschuldsrose + Unschuldsrose = Lila Rose
Liebesrose + Liebesrose = Schwarzrose
Lila Rose + Schwarzrose = Blaurose
Verwelkte Schwarzrose + Goldkanne = Goldrose

LÖWENZAHN: erscheint nach Winter, wenn Unkraut vorhanden ist
LÖWENZAHNSAMEN: entsteht aus Löwenzahn nach ein paar Tagen
HIMMELSLEITER: erscheint bei perfekter Umwelt in der eigenen Stadt

BELIEBIGE ITEMS VERVIELFÄLTIGEN

Ein Trick von unserem Leser Beni Birkeneder: So kopiert ihr eure Gegenstände!

„Zuerst rüstet man seinen Charakter mit den Items aus, die man klonen möchte. Sowohl das gesamte Inventar als auch alle Items aus den Briefen können mit einem Mal verdoppelt werden. Nun betritt man die Stadt eines Freundes per WiFi Connection. Ist man in dessen Stadt angekommen, legt man alle Items aus dem Inventar auf den Boden, auch die aus den Briefen. Wichtig hierbei ist, dass die Items nach dem Ablegen die ganze Zeit NICHT mehr berührt bzw. bewegt werden! Nach dem Ablegen der Items muss der Spieler, welchem die geöffnete Stadt gehört, eine Zwischenspeicherung durchführen. Danach spricht man den Torwächter Harry an. Dort kann man die Stadt des Freundes verlassen. ACHTUNG: Starte bei Harry den Vorgang, die Stadt zu verlassen. Hat Harry seinen letzten Satz beendet (die Textbox muss verschwunden sein), schaltet ihr die Wii aus, BEVOR der Speichervorgang beginnt! Hat man alles richtig gemacht, liegen die abgelegten Items in der Stadt des Freundes ... und befinden sich trotz allem auch noch vollständig im eigenen Inventar!"



ALLE SELTENEN ITEMS IM ÜBERBLICK

Im neuen *Animal Crossing* ist es nicht mehr so leicht wie früher, an alle Items zu gelangen. Einige Möbelstücke sind nur zu bestimmten Feiertagen verfügbar, welche wiederum länderspezifisch sind. Unser User „Keetau" hat ALLE Feiertage und Termine dieser Items für das Jahr 2009 aufgelistet. Außerdem verrät er, welches Land man dafür besuchen muss. Es lohnt sich also, Kontakte rund um die Welt zu haben.

Termin	Feiertag	Item	Land
02. Februar	Murmeltiertag	Resetti-Figur	Nordamerika
03. Februar	Bohnentag	Ogermaske (blau, rot)	Japan
01. bis 03. März	(bei Nook)	Hinaningyo	Japan
03. März	Mädchentag	Reiskuchen	Japan
19. März	Vatertag	Bartnelke	Italien, Spanien
Sonntag vor Ostern	Muttertag	Heidenelke	Großbritannien
22. April	Tag der Natur	Globus (Cool)	Nordamerika
05. Mai	Jungentag	Papierhut	Japan
07. Juli	Sternenfest	Bambus	Japan
September, Oktober	Tsukimi (Mondfest)	Dango	Japan
02. September	Tag der Arbeit	Picknickkorb	Nordamerika
04. Oktober	Tag des Herbstmondes	Weizenbündel	Nordamerika
14. Oktober	Tag der Erkundung	Segelboot-Modell	Nordamerika
26. bis 31. Dezember	(bei Nook)	Kadomatsu, Kagami Mochi	Japan
Ganzjährig, Zufall	(bei Nook)	Top, Milchkiste, Eiscremekiste	Japan

DAS TOTAL VERRÜCKTE N-ZONE-EVENT! powered by SEGA

Diesmal: Sebastian Heise wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr haltet den Expansion-Pak-Hebel in eurer Hand.**
2. **In eurer anderen Hand befindet sich ein Nintendo 64, auf dem die offiziellen N-ZONE-Konsolen-Aufkleber von anno dazumal aufgeklebt sind (das Motiv spielt keine Rolle).**
3. **Im Hintergrund ist der Abspann von *Plok* fürs Super Nintendo zu sehen.**

Falls Sebastian nicht Recht hat und drei Leser die oben genannten Ziele dennoch schaffen, verpflichtet er sich, die miese N64-Gurke *Superman* von seinem Privatvermögen zu kaufen, die Rechnung einzuscannen und auf www.n-zone.de zu veröffentlichen – zusammen mit einer ausführlichen Bildergalerie zum Spiel.

GEWONNEN!
Wir gratulieren (v. l. n. r.) Elisabeth Seidel (außer Konkurrenz, weil ohne NES-Zapper), Frank Lohner, Henrik Heinsohn, Julian Huschen und Patrick Ernemann zum Sieg bei der letzten Wette.

ZU GEWINNEN

Unter allen Lesern, die die Wette schaffen, verlosen wir drei Sega-Spiele. Zur Wahl stehen diese hier:

Schickt uns eure Beweisfotos in hoher Auflösung bis zum 19. April 2009 als Mail an spielerforum@n-zone.de!

nowdio DAS HÖREN WIR: DIE HITS DES MONATS

THOMAS EDER:
The Prodigy – Invaders Must Die!
Gentleman – Rage and Anger
Megadeth – Skin on my Teeth

CHRISTOPH KRAUS:
Mando Diao – Dance with somebody
Lady GaGa – LoveGame
Colbie Caillat/Schiller – You

SEBASTIAN STANGE:
Mahala Rai Banda vs Shantel – Mahalageasca
Ennio Morricone – Titoli Di Testa
Nouvelle Vague – Dance with me

STEFANIE SCHETTER:
Tom Albrecht: Wunderlos
The Killers: Mr. Brightside
Tori Amos: Crazy

DAS HÖRT DIE COMMUNITY:
Florian Hamburger heißt der neueste Zuwachs in der N-ZONE-Community („FHamburger"). Unser fleißiger Praktikant hat jüngst sogar redaktionsinterne Pluspunkte gesammelt, als er seinem Kollegen Sebastian H. beim Umzug half. Der bekennende Hip-Hop-Hörer besitzt alle wichtigen Konsolen der letzten zwanzig Jahre und kann bei uns sein Fachwissen endlich mal richtig einsetzen.

Eminem/Dr. Dre/50 Cent – Crack a bottle
Flo Rida – Right Round
Kool Savas – Tot oder lebendig

nowdio

Unser Partner Nowdio bietet DRM-freie MP3s zum Download und hat alle gängigen Musik-Labels unter Vertrag. In der N-ZONE verraten die Redakteure sowie die Community, welche Lieder sie bei www.nowdio.de empfehlen. Natürlich könnt ihr dort kostenlos in die verschiedenen Tracks reinhören!

SCHULD UND SÜHNE.
Super Punch-Out!!
Wie geil ist das denn? Weniger geil: Nintendo bringt am 20. März NUR *Super Punch-Out!!* in die VC. Gehen den Kollegen aus Großostheim inzwischen denn die Titel aus? Überhaupt nimmt die Dreistigkeit der Hersteller in letzter Zeit anscheinend wieder zu. Beispiel EA und *Rock Band 2*. Erst muss man ewig darauf warten, dass das Musikspiel bei uns erscheint und dann wird angekündigt, dass man es hierzulande mit der alten Hardware vertreibt, zumindest auf der PS3. Wie wird es bei der Wii-Version aussehen? Activision machte es nicht besser und leistete sich mit der Wii-Fassung von *Guitar Hero III: Legends of Rock* den peinlichen Mono-Sound-Fauxpas. Ja, ich weiß, das Thema ist in etwa so alt und ausgelutscht wie die vermaledeite Killerspieldebatte. Aber wieso begreifen es denn die Hersteller bitte nicht, wenn wir, die Spieler, uns seit ewigen Zeiten über genau solche Dreistigkeiten beschweren? Wobei ich mich hiermit auch einmal für die Kollegen aus den PR-Abteilungen von EA, Activision & Co. aussprechen möchte. Denn die sind meist genauso Opfer wie wir. Was sich die Herren zu den hier angeführten Fällen anhören mussten, wie viele erboste E-Mails sie über sich haben ergehen lassen müssen, das macht denen auch keinen Spaß. Die müssen uns ja auch noch klar machen, wieso das Produkt trotz solcher Widrigkeiten lohnenswert ist. Schuld tragen wie auch immer bezeichnete, „ranghöhere Geschäftsleute", die Deutschland nicht als lohnenden Absatzmarkt betrachten. Ich kann schließlich auch nichts dafür, dass es diesen Monat nur drei Spiele auf dieser Doppelseite gibt.

SUPER PUNCH-OUT!!

Das vielleicht beste Box-Spiel aller Zeiten?

Am 22. Mai feiert ein legendäres Sportspiel sein Comeback: *Punch-Out!!* wird auf der Wii erscheinen, mitsamt den alten Recken von Little Mac über Glass Joe bis hin zu Von Kaiser. Im Zuge dieser Neuauflage spendiert Nintendo der VC mit der SNES-Version *Super Punch-Out!!* endlich mal wieder einen echten Klassiker. Nix mehr mit C64-Minimalismus und dem drölfzigsten *Sonic*-Ableger. *Super Punch- Out!!* ist 16-Bit-Kunst in Perfektion – sowohl was die Technik als auch was das Gameplay betrifft.

Das Spielprinzip ist dabei erst mal simpel: ihr steuert einen Boxer aus einer „Quasi"-Ego-Perspektive. Quasi, weil ihr den Körper eures Sportlers stets halbtransparent vor euch seht. Mit den Richtungstasten blockt ihr oder weicht aus, zwei Aktionstasten stehen jeweils für die linke und rechte Faust, mit denen ihr auf Gesicht oder Körper eurer 16 Kontrahenten abzielt. Und die könnten abwechslungsreicher kaum sein: vom gebrechlichen Opa mit Schnauzbart über einen dicken Hinterwäldler und einen bulligen Mike-Tyson-Verschnitt bis hin zu einem Zirkusclown und einem Karateka! Die Boxer sehen nicht nur fantastisch aus, wurden liebevoll zusammengepixelt und bestechen durch tolle und witzige Animationen – jeder Sportler kämpft auch anders. Der geschickte Einsatz von Block- und Ausweichtechniken ist also elementar für den Sieg. Wie gesagt: So hat 16-Bit auszusehen. Davon wollen wir endlich wieder mehr in der VC!

VIRTUAL CONSOLE

SUPER PUNCH-OUT!!

GENRE	Sport
HERSTELLER	Nintendo
ERSCHIENEN FÜR	SNES
JAHR	1994
SPIELER	1
PREIS	800 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Anspruchsvolles Arcade-Boxen mit toller Pixel-Optik. Immer noch besser als so manch aktueller Genre-Vertreter.

WONDER BOY III: MONSTER LAND

Haltet euren Lendenschurz fest!

Der inzwischen vierte *Wonder Boy*-Titel, der für die VC erscheint, ist ähnlich uninspiriert wie seine Vorgänger – eigentlich sogar noch ein Stück uninspirierter. Ihr hüpft und ballert euch durch horizontal scrollende Levels, danach gibt es kurze Flugpassagen mit immer gleichen Gegnerformationen und einem ziemlich öden Bossfight. Da sorgt auch der Zweispielermodus kaum für Unterhaltung. Und auch grafisch gehört *Wonder Boy III: Monster Land* – natürlich gemessen an Mega-Drive-Standards – nicht unbedingt zur Elite.

VIRTUAL CONSOLE

WONDER BOY III: MONSTER LAND

GENRE	Jump & Shoot
HERSTELLER	Sega
ERSCHIENEN FÜR	Mega Drive
JAHR	1990
SPIELER	1-2
PREIS	800 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Uninspiriertes Jump & Shoot, das vielleicht für zehn Minuten Spaß macht. 800 Wii-Punkte ist das aber nie und nimmer wert.

CLU CLU LAND

Konkurrenz für Pac-Man?

Vom Spielprinzip her ist *Clu Clu Land* dem Klassiker *Pac-Man* wirklich gar nicht mal so unähnlich, es unterscheidet sich aber in zwei entscheidenden Punkten. Erstens ist das Labyrinth, in dem ihr euch bewegt, nicht durch Mauern begrenzt. Um die Richtung zu wechseln, haltet ihr euch an einem der zahlreichen Pfosten fest um so eine Drehung hinzulegen. Zweitens legt ihr durch das Herumlaufen unsichtbare Goldbarren frei – das eigentliche Ziel des Spiels. Klingt lustig, steuert sich aber total schwammig und langweilt unglaublich schnell.

VIRTUAL CONSOLE

CLU CLU LAND

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Nintendo
ERSCHIENEN FÜR	NES
JAHR	1984
SPIELER	1-2
PREIS	500 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Öder Pac-Man-Klon, bei dem wir es aus Langeweile nicht mal über den ersten Level hinaus geschafft haben.

VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

Die Liebe zu Videospielen macht uns alle zu Gleichgesinnten. Genau das wollen wir in der Retro-Ecke feiern. Hier geht es mal nicht um Spielspaß-Wertungen, sondern um Erinnerungen und Zocker-Anekdoten. Deswegen gibt es im Forum auf www.n-zone.de Monat für Monat massig Diskussionen rund ums Thema Retro-Games.

Wenn wir uns die VC-Veröffentlichungen der letzten Wochen und Monate mal anschauen, dann darf man sich schon fragen, ob Nintendo da nichts Besseres auf Lager hat. Von einigen wenigen Krachern wie *Secret of Mana* oder diesen Monat *Super Punch Out!!* mal abgesehen. Dabei gibt es darüber hinaus noch etliche Wunschtitel dieses Kalibers. Unsere Leser und Forenuser diskutieren genau solche seit geraumer Zeit im Thread: „Welche Spiele fehlen noch auf der VC?".
Übrigens machen derzeit Gerüchte die Runde, wonach die Virtual Console künftig auch auf den Nintendo DSi gebracht werden soll. Dann könnten wir *Super Mario Land, Link's Awakening* und Co. auch unterwegs genießen. Daumen drücken!

Masterron: Ich hab zwar keine Wii, trotzdem kenne ich das VC-Angebot und ich würde mich auch mal dafür Interessieren, wie ihr darüber denkt. Besonders zum Thema, welche Spiele eurer Meinung nach noch auf der VC fehlen. Für mich sind es definitiv: Final Fantasy, Final Fantasy VI (III US), Mario Paint (könnte man z.B. mit Pointerfunktion machen), F-Zero 2, Battletoads, Command & Conquer und Pokémon Stadium 1/2.

WIIcode-DX: Kizian Encounter (garantiert falsch geschrieben) für das Neo Geo! Die europäische Version hat einen Wert von Euro 12.000,-.

Masterron: Es heisst Kizuna Encounter und kostet Euro 10.000,-. ;) So was ist total übertrieben. Außerdem wäre das unfair gegenüber den übertriebenen Videospielsammlern, die jahrelang für Kizuna Encounter gespart haben. Und dann finden sie es für 1000 Wii-Punkte in der Virtual Console. lol.

prime100: Zelda: Majoras Mask fehlt, Banjo-Kazooie und gerne noch Star Wars Rogue Squadron 1 oder Empire at War. Damit es endlich mal was zu ballern gibt.

Retro-Fan: Alte Game-Boy-Spiele zum Downloaden, Commodore-Amiga-Spiele (wenn schon C64 vorhanden ist), MegaMan 3 bis 7 sowie MegaMan & Bass, Snowboard Kids 1 und 2, International Superstar Soccer 64 und Metal Gear 1 und 2 in der MSX-Version.

Nintendofuzzy: Game-Boy-Spiele sollten wirklich mal veröffentlicht werden. Natürlich alle Game-Boy-Systeme, damit man auch mal so Perlen wie Golden Sun usw. laden kann.

meisternintendo: Game Boy Advance halte ich für sehr unwahrscheinlich, da Nintendo da unter Umständen noch mit den Orginalen verdient. Die anderen GB-Spiele könnten irgendwann schon kommen (wäre super), vor allem auch, da schon mal so ein Gerücht kursierte.

Underclass-Hero: Für mich persönlich ist die VC eher überflüssig, da ich mir Klassiker immer als Original kaufe. Einige Spiele, die trotzdem ganz nett wären (ich aber schon als Original besitze^^): Donkey Kong 64 (N64) (Man müsste aber erst das Jetpack-Minispiel entfernen), World Driver Championship (N64), Diddy Kong Racing (N64) (Hier müsste man Banjo und Conker entfernen) und The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64).

LOX-TT: Giana Sisters (C64). Da jetzt Teil 2 für den DS kommt, ist das gar nicht mal mehr so unwahrscheinlich.

Vegeta10000: Wieso vergessen denn alle Super Smash Bros.? ^^ Das sollte mal auf VC kommen ;)

BETA

JÄGER UND SAMMLER

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo

Wir warpen uns in die Alpha- und Beta-Ära – ganz ohne Okarina der Zeit!

DO IT YOURSELF

Wir Nintendo-Fans wollen Games mit Mario, Link, Samus, Pikachu. Aber was tut man, wenn es keine Spiele mit den Nintendo-All-Stars gibt? Man entwickelt selbst welche! *Metroid SR388* ist der beste Beweis für die Motivation der Fans, etwas Geniales auf die Beine zu stellen. Der Amerikaner Von Richter hat die letzten Monate kaum etwas anderes getan, als am Computer zu sitzen und das *Metroid*-Fan-Spiel fertigzustellen. Die Demo zu *Metroid SR388* ist sogar schon in den Startlöchern und sollte in wenigen Wochen zum Download bereitstehen. Ihr könnt auf www.n-zone.de sofort darüber lesen. Aber jetzt widmen wir uns auf dieser Doppelseite zunächst der Vergangenheit. Viel Spaß beim Rückblick auf *Zelda: Ocarina of Time*!

DÜSTERE BUDE
Erkennt ihr im Hintergrund etwas? Nein? Wir auch nicht. Details gab es in der Alpha-Version nur wenige.

Die Fans waren außer sich, als Nintendo auf der Shoshinkai-Messe 1996 den weltweit ersten Trailer zu *Zelda: Ocarina of Time* zeigte. Damals noch mit der Engine von *Super Mario 64* laufend, wirkte Link wie ein unförmiger kleiner Gnom, der sich mit einem Metallritter ein Schwertduell lieferte. Der Video-Ausschnitt dauerte zwar nur wenige Sekunden und war relativ unspektakulär, offenbarte aber Einblicke in den sehr frühen Entwicklungsstand. Denn mit der Arbeit an *Zelda No Densetsu 64* (was so viel bedeutet wie „Legende von Zelda 64“) wurde erst gegen Ende der Entwicklung von *Super Mario 64* begonnen – und das sah man dem Spiel deutlich an. Die Programmierer nahmen sich offensichtlich ein Vorbild am ersten *The Legend of Zelda*. Sie ließen sich sogar beim Tempeldesign vom NES-Original inspirieren. Im Klartext heißt das: Die gezeigten Tempel in den ersten Pressebildern waren nicht mehr als quadratische Räume mit identischen Wand- und Bodenkacheln, rar gesäten Gegnern und einem geringen Grad an Abwechslung. Während dieser Zeit waren sich die Entwickler offenbar noch unschlüssig über das endgültige Spieldesign, man befand sich in der Experimentierphase. 1997 bestätigte Nintendo sogar, *Zelda 64* würde nur für das (im Nachhinein gefloppte) Zusatzlaufwerk 64DD erscheinen, um einen realistischen Zeitwechsel und eine völlig interaktive Landschaft zu ermöglichen. Ein Beispiel: Ihr habt irgendwo in Hyrule einen Baum zersägt und drei Büsche abgesäbelt – in diesem Fall hätte sich die Konsole diesen Zustand gemerkt. Aufgrund des geringen Interesses von Kunden und

Entwicklern am 64DD verwarf man die Idee, *Zelda* nur für die neue Hardware zu veröffentlichen, aber rasch wieder.

HYRULE IM WANDEL DER ZEIT

Doch wie sah *Zelda 64* in den diversen Programmier-Stadien eigentlich aus? Nach heutigen Empfinden wirkten die ersten Screenshots sehr unbeholfen und wie ein Rückschritt gegenüber *Super Mario 64*, da die Engine nur bedingt zur *Zelda*-Serie mit ihrer gigantischen Landschaft, dem hohen Gegner-Aufkommen und den weitläufigen Tempeln passte. Allein die weite Prärie von Hyrule wäre mit der mittlerweile veralteten Technik schwer möglich gewesen. 1997, als *Super Mario 64* längst fertiggestellt war, besann sich Nintendo also, warf die Engine über den Haufen und arbeitete mit aufgestocktem Personal am prestigeträchtigen *Zelda*-Projekt. Experimente mit feuerroten Gegnern, die direkt einem Comic hätten entspringen können, landeten ebenso im Papierkorb wie das simple Gameplay auf Basis des ersten NES-Teils. *Ocarina of Time* – wie *Zelda 64* ab sofort genannt wurde – sollte also groß werden und den schwächelnden Bekanntheitsgrad der Konsole deutlich aufwerten! Das Team erreichte dies unter anderem durch die Integration zweier Charaktermodelle (den jungen und erwachsenen Link), realistische Architektur (wie die Zitadelle der Zeit) sowie einen deutlich dunkleren Look, als Nintendo mit *Super Mario 64* erreicht hatte. Dass selbst die Entwickler des besten Spiels der Welt gegen Ende der Produktion, als das Weihnachtsgeschäft bevorstand, immensen Druck bekamen, ist sogar noch heute erkennbar: Beispielsweise muss man für jedes der sechs Amulette, die im Spiel versteckt sind, einen Tempelherrscher besiegen. Nur der blaue Funkel-Anhänger wird Link kostenlos ausgehändigt – ein sicheres Indiz dafür, dass ursprünglich ein weiterer Dungeon geplant war, obwohl Miyamoto dies nie in einem Interview bestätigte. So erschien *Ocarina of Time* letztlich im November und Dezember 1998 nahezu gleichzeitig in Japan, Europa und den USA.

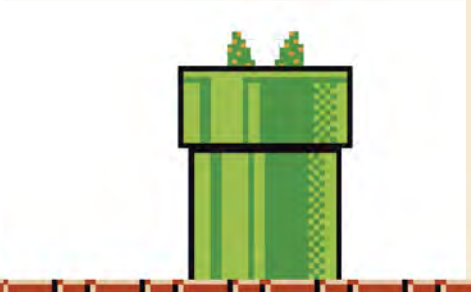
NIX LOS Der Marktplatz von Hyrule war seinerzeit eher schwach frequentiert.

C-STICKS FEHLEN Man beachte die nachträglich veränderte Anzeige oben rechts!

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese zehn Fakten dürft ihr euch UNTER KEINEN UMSTÄNDEN merken. Bringt nix!

1. Das Steuerkreuz des Game Boy Advance ist identisch mit dem des GameCube-Controllers.
2. *Battalion Wars* trugt einst den Arbeitstitel *Advance Wars: Under Fire*. Kurz vor der Veröffentlichung wurde das Spiel umbenannt, vermutlich aus Qualitätsgründen und um der Marke nicht zu schaden.
3. Um sich für die Bauten in *Ocarina of Time* inspirieren zu lassen, unternahm Shigeru Miyamoto eine Reise nach Rothenburg ob der Tauber.
4. Monster Games, die Entwickler von *Excite Truck*, haben seit 1998 ausschließlich Rennspiele produziert. Und abgesehen von *Excite Truck* auch nur drei verschiedene Serien.
5. *Mega Man 1* ist der einzige reguläre Serienteil, in dem es eine Punktanzeige gibt.
6. Es ist auch der einzige Teil, in dem man nur sechs Robotermeister besiegen muss.
7. Mr. Wright aus *Sim City* für Super Nintendo hat einen Gastauftritt in *Zelda: Link's Awakening*. Er schreibt dort einen Liebesbrief an Christine ins Städtchen Zoodorf.
8. Dean Scott, der Produzent von *Overlord: Dark Legend* für Wii, war früher mal Redakteur beim britischen Offiziellen Nintendo-Magazin.
9. Solid Snake, der Newcomer bei *Super Smash Bros.*, hatte mal eine Kämpferrolle in *DreamMix TV: World Fighters* für PS2 und GameCube, aber nur in Japan. Das Spiel war eine spielerische Fast-1:1-Kopie von *Smash Bros.*, auch Bomberman und Simon Belmont sind mit von der Partie.
10. John Stocker synchronisierte Toad im Cartoon *Super Mario World*. Vorher lieh er Allan Thompson im *Tim & Struppi*-Film seine Stimme.



DIE 10 VERRÜCKTESTEN GASTAUFTRITTE IN NINTENDO-SPIELEN

Shigeru Miyamoto und Co. haben sich viele Denkmäler gesetzt. Wir verraten euch die besten!

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Satoru Iwata in Metroid Prime 3

10

Spieleentwickler leben nicht nur von Luft und Liebe, sondern auch vom monatlichen Einkommen. Darüber hinaus ist es aber eine der größten Auszeichnungen, im Abspann eines hochwertigen Spiels erwähnt zu werden. Im Falle von *Metroid Prime 3: Corruption* ist es sogar fünf Programmierern gelungen, einen Ehrenplatz im Programmier-Code zu ergattern. Wenn ihr also das nächste Mal im Raumschiff sitzt und die funkelnde Apparatur nach unten gezogen habt, klingelt doch einfach mal bei Nintendo-Präsident Satoru Iwata durch! Folgende „Nummer" ist dabei zu wählen (von links nach rechts): 2751. Und was quasselt der Japan-Boss da eigentlich? Wir haben's sinngemäß für euch übersetzt: „Hallo zusammen, hier spricht Iwata von Nintendo. Man stellt sich die tägliche Arbeit als Präsident eines Unternehmens wahrscheinlich sehr ernst und stressig vor. Normalerweise purzeln also aufgrund der hohen Belastung viele Kilos, weil man sich so viele Gedanken machen muss. Aber ich werde stattdessen immer stämmiger. Deshalb glaubt niemand, dass ich meine Arbeit tatsächlich ernst betrachte."

Joseph D. Kucan in Command & Conquer

8

Joseph David Kucan? Nie gehört? Von wegen! Dahinter verbirgt sich niemand Geringeres als Kane, der Anführer der Bruderschaft von Nod. Der Glatzkopf ist seit jeher das bekannteste Gesicht der Zwischensequenzen der Serie. Und auch im technisch glücklosen Nintendo-64-Ableger (entstanden bei Looking Glass Studios, das 2000 von Eidos geschlossen wurde) hat Kucan mitgewirkt, wenn auch (aufgrund der limitierten Hardware) ohne jegliche Lippenbewegungen. Aber die größte Überraschung kommt erst noch: Kucan ist der Video Director von *Command & Conquer*! Außerdem hat er auch bei *Need for Speed Undercover* die Entstehung der Sequenzen geleitet. Nur Kane spielt da leider nicht mit. Schade. Hätte das Spiel jedenfalls interessanter gemacht.

Shigeru Miyamoto in Perfect Dark

6

Von diesem ganz besonderen, weil heutzutage undenkbaren Gastauftritt haben wir euch bereits vor einigen Ausgaben erzählt, aber in einem anderen Zusammenhang. Das Ganze ist aber so sensationell, dass wir diesen Fakt in diesem Top-Ten-Special auf keinen Fall unter den Tisch kehren wollten. Denn Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto ist als Bot im Multiplayer-Modus des N64-Shooters *Perfect Dark* anwählbar, sofern man ihn freigespielt hat. Auch viele prominente Rare-Entwickler haben ihre Köpfe ins Spiel integriert, um sich selbst ein Denkmal zu setzen. Trotz aller Ehrfurcht vor ihrer Leistung: Draufballern ist erlaubt.

Shigeru Miyamoto in Metroid Prime 3

9

Und gleich nochmal *Metroid Prime 3: Corruption*, diesmal verraten wir euch allerdings, wie ihr bei Shigeru Miyamoto durchkommt. Wählt dazu einfach die Rufnummer 8354 (von links nach rechts) und schon plappert der kreative Nintendo-Kopf drauflos: „Hallo zusammen, könnt ihr mich hören? Hier spricht Shigeru Miyamoto von Nintendo. Ihr spielt gerade *Metroid* – könnt ihr mich trotzdem hören? Es macht euch sicher Spaß, richtig? Ich habe auch früher schon an zahlreichen *Metroid*-Spielen mitgewirkt, aber dieser Teil ist mit Sicherheit der beste von allen, was meint ihr? Ihr müsst es unbedingt bis zum Ende durchspielen."

Satoru Iwata in Wario Ware: Smooth Moves

7

Hey, Moment mal! Dieser dunkelhaarige Typ, der im Intro der 9-Volt-Minispiele in *Wario Ware: Smooth Moves* für die Wii eine seltsame Konsole in seinen Händen hält, kennen wir doch irgendwoher! Es handelt sich um Nintendos Japan-Präsidenten Satoru Iwata, der ein Relikt aus alten Zeiten emporhält: das Game&Watch-System. Der antike Vorläufer des Nintendo DS wurde bis zum 16. Oktober 1991 produziert, das letzte Spiel war *Mario the Muggler*. Die simplen LCD-Spiele, von denen es insgesamt 159 gab, wurden schließlich vom Game Boy abgelöst, dessen besonderer Vorzug es war, dass man die Spiele auswechseln konnte. *Wario Ware: Smooth Moves* hat sogar noch weitere Gastauftritte bekannter Nintendo-Helden. Neben realen Personen muss man in einem Minispiel zum Beispiel mit dem NES-Roboter R.O.B. durchs *Star Fox*-Universum fliegen. In einer anderen Einlage zockt man simple Game&Watch-Spielchen. Das Spiel ist also eine wahre Fundgrube für Fans!

Der Zelda-Übersetzer in Link's Awakening

Auch Claude M. Moyse, früherer Chefredakteur des deutschen Club-Nintendo-Magazins und Übersetzer von Spielen wie *Secret of Mana, Secret of Evermore* oder *Kirby's Adventure*, hat sich ein kleines, aber feines Denkmal in den Neunzigern gesetzt. Wer im Spielstands-Menü von *The Legend of Zelda: Link's Awakening* für den Original-Game-Boy den Namen „MOYSE" (in Großbuchstaben) eingibt, wird sogleich mit einer Techno-Fanfare belohnt. Die Melodie befindet sich nur in der deutschen Version und ist nicht in den übrigen (japanischen oder westlichen) Fassungen enthalten. Für Moyses Mut, sich so einen Scherz zu erlauben, der durch jegliche Kontrollinstanzen durchgeschleust wurde, reservieren wir gern den fünften Platz. Fragt sich nur, ob es seinerzeit überhaupt irgendwelche „Gag-Kontrollen" bei Nintendo gab?

5

Matt Groening im Simpsons-Spiel

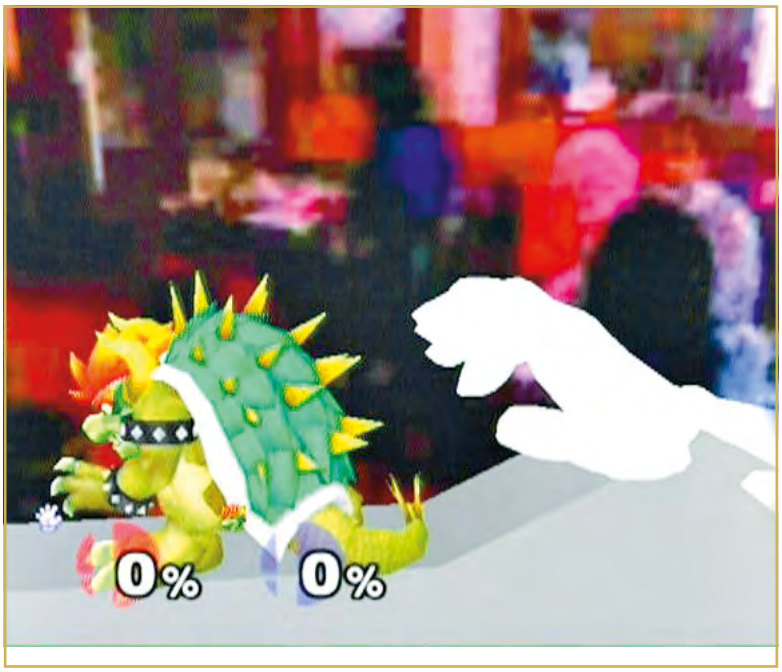
4

Wer eine TV-Serie wie *Die Simpsons* groß gemacht hat, der hat auch ein Recht darauf, sich selbst in die Pfanne hauen zu lassen. Und genau das hat er im *Simpsons*-Spiel von Electronic Arts getan. Der Endgegner ist nämlich er selbst! In einer witzigen Geschicklichkeitssequenz, die an Tanzspiele wie *Dancing Stage* erinnert, müsst ihr herannahende Feinde vom Bildschirm fegen, indem ihr die jeweilige Richtungstaste auf dem Steuerkreuz drückt. Habt ihr diese Mission geschafft, fällt sogar – kein Witz! – ein Gerät zu Boden, das der Wii frappierend ähnlich sieht. Der Aufdruck lautet aber „I am" – eine Anspielung auf das „Wii"r-Gefühl, das die Nintendo-Konsole laut Pressetexten vermitteln soll. Genial!

Die Smash-Bros.-Entwickler in Melee

2

Die Programmierer von *Super Smash Bros. Melee* haben sich besonders mysteriös ins Spiel eingebunden: Sie sind eigentlich nicht frei zugänglich, aber wer mittels Schummelmodul einen geheimen Code eingibt, schaltet eine Test-Arena frei, in der man ziemlich merkwürdige Dinge anstellen kann. Als Master-Hand spielen? Kein Problem. Giga-Bowser anwählen? Funktioniert. Selbst der Sandsack steht mit diesem Trick zur Auswahl. Und als kleinen Nebeneffekt sieht man im Hintergrund der Stage die Entwickler bei der Arbeit. Schon gewusst?!



Will Wright in Sim City

3

Dr. Wright wäre vermutlich komplett in Vergessenheit geraten, hätte er in *Super Smash Bros. Brawl* keinen Gastauftritt als Helfertrophäe gehabt. Dort besitzt Dr. Wright mit seinem Zauberstab die Fähigkeit, Hochhäuser aus dem Nichts zu zaubern – mit erschütternden Auswirkungen auf eure Widersacher. Auf dem Super Nintendo fungierte er als Bürgermeister und gab dem Spieler wertvolle Tipps und Tricks. Die Figur ist eine Comicversion von Will Wright, dem Schöpfer des *Sims*-Universums. Die kreative, charmante Art und Weise, wie Wills Konsolen-Abbild wirkt, rechtfertigt den dritten Platz in diesem Top-Ten-Special.

Totakas Melodie … überall!

1

Jeder Nintendo-Fan kann die typische Mario-Melodie auswendig pfeifen. Auch der Monkey-Rap aus *Donkey Kong 64* geht aus dem Stegreif. Aber von Kazumi Totakas Lied haben wohl nur die wenigsten etwas gehört. Dabei ist der Nintendo-Komponist für viele unvergessene Soundtracks verantwortlich, zum Beispiel für die Musik in *Animal Crossing, Zelda: Link's Awakening, Luigi's Mansion, Mario Paint, Pikmin 2, Super Mario Land 2, Virtual Boy Wario Land, Yoshi's Story* und *Yoshi Touch & Go*. Das Kuriose daran ist nur: Die Melodie ist nur über Umwege erreichbar. Bei *Super Mario Land 2* müsst ihr beispielsweise zwei Minuten abwarten, wenn ihr euch im Game-Over-Bildschirm befindet. Und bei *Animal Crossing* gilt es, so lange abzuwarten, bis ihr die Musik in der Kneipe dargeboten bekommt. Andere Spiele wie *Wii Sports* oder *Wave Race 64* wurden ebenfalls von Totaka komponiert, aber seine berühmte, aus 19 einzelnen Noten bestehende Fanfare hat noch niemand entdeckt. Weitersuchen, marsch, marsch!

ERSTE HILFE FÜR GTA: CHINATOWN WARS

Mit diesen Tipps macht ihr mehr aus eurem Liberty-City-Aufenthalt!

FREISCHALTBARES

Erreicht ihr in den verschiedenen Nebenaufgaben oder Minispielen besondere Leistungen, wird das mit besonderen Fähigkeiten belohnt. Wir haben für euch den Überblick.

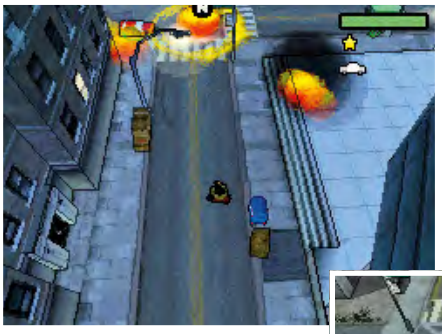
Immunität gegen Feuer	Erreicht eine Goldmedaille beim Feuerwehr-Minispiel.
Bessere kugelsichere Weste	Erledigt beim Bürgerwehr-Minigame fünf Wellen hintereinander mit 100 % Trefferquote.
Unendliche Sprint-Ausdauer	Erledigt fünf Krankenwagen-Missionen hintereinander.

POLIZEIDIENST Schafft ihr genügend Bürgerwehr-Einsätze am Stück, winkt eine bessere Schutzweste.

MOGELCODES FÜR UNGEDULDIGE

Ihr habt keine Lust, euch die besten Waffen freizuspielen oder ihr wollt ein wenig am Wetter der Spielwelt drehen? Dann helfen euch folgende Cheat-Codes weiter. Gebt sie einfach mitten im laufenden Spiel ein.

L, L, R, B, B, A, A, R	Schutzweste
L, L, R, A, A, B, B, R	Volle Gesundheit
hoch, runter, links, rechts, B, Y, R, L	Gewitter
hoch, runter, links, rechts, A, X, R, L	Starker Regen
hoch, runter, links, rechts, Y, A, L,	Regenschauer
hoch, runter, links, rechts, X, Y, L, R	Wolkiges Wetter
hoch, runter, links, rechts, A, B, L, R	Sonnenschein
R, X, X, Y, Y, R, L, L	Fahndungs-Level runter
L, L, R, Y, Y, X, X, R	Fahndungs-Level hoch
L, R, X, Y, A, B, hoch, runter	Explosive Pistolenkugeln
R, hoch, B, runter, links, R, B, rechts	Waffenpaket 1 (Granaten, Schlagstock, Pistole, Minigun, Sturmgewehr, Micro-SMG, abgesägte Schrotflinte)
R, hoch, A, runter, links, R, A, rechts	Waffenpaket 2 (Molotovs, Taser, Doppel-Pistolen, Flammenwerfer, Karabiner, SMG, Schrotflinte)
R, hoch, Y, runter, links, R, Y, rechts	Waffenpaket 3 (Minen, Kettensäge, Revolver, Flammenwerfer, Karabiner, SMG, Schrotflinte)
R, hoch, X, runter, links, R, X, rechts	Waffenpaket 4 (Blendgranaten, Baseballschläger, Pistole, Raketenwerfer, Karabiner, Micro-SMG, abgesägte Schrotflinte)



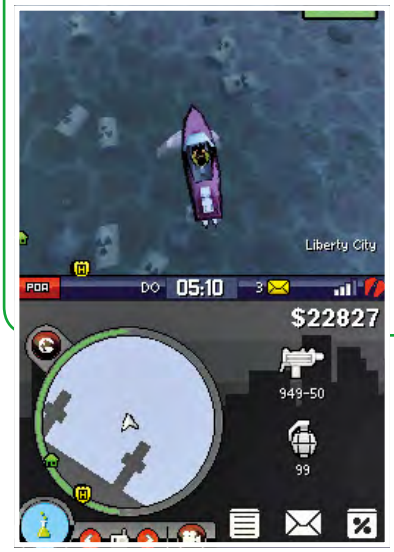
EXPLOSIV Mit den Explosiv-Geschossen für die Pistole geht es wirklich rund!

CANNONBALL DS Sehr spaßig ist ein gemogelter 5-Sterne-Fahndungsstatus.

OSTEREIER FÜR ENTDECKER

Chinatown Wars wäre kein *GTA*, wenn es nicht ein paar besondere Insider-Gags oder einfach nur skurrile Dinge in Liberty City zu entdecken gäbe. Das Bild einer sehr eindeutigen Felsformation sparen wir euch, dafür sind wir über zwei weitere Easter-Eggs gestolpert. Findet ihr weitere versteckte Gags?

ENDE DER WELT „Hier könnten Drachen leben", verkündet dieses Schild ganz im Südwesten.



UMWELTSÜNDE Na, wer findet diese Atommüll-Deponie mitten im Wasser?

ALLGEMEINE TIPPS

Während unseres Tests haben wir einige gute Strategien und Tipps gesammelt, um uns das Leben in Liberty City noch einfacher zu machen. Natürlich wollen wir euch diese Kniffe nicht vorenthalten!

- Um ein Auto ohne die Gefahr einer Polizei-Verfolgung zu knacken, wählt eure bloßen Hände als Waffe und schlagt den Wagen eurer Wahl ein paar Mal. Dann steigt der Fahrer aus und ihr könnt euch ans Steuer schwingen. Selbst wenn ein Polizeiauto danebensteht, passiert nichts!

- Legt euch unbedingt GPS, Radar und Lebensanzeige auf den oberen Screen. Das geht im Optionsmenü und erleichtert euch das Spiel erheblich, da ihr nicht mehr zwischen den Bildschirmen hin- und herblicken müsst.

- Wenn ihr Dealer-Geschäfte abwickelt, lohnt es sich in der Regel, einfach ein Taxi zu nehmen. Dadurch wird das Geldverdienen nicht nur beschleunigt, ihr seid auch sicher vor der Polizei. Denn bei jeder Autofahrt besteht die Chance, versehentlich eine Streife zu rammen und die müsst ihr dann erst wieder abschütteln.

- Um ein Taxi anzuhalten, müsst ihr nicht unbedingt ins Mikro pfeifen. Ihr könnt auch X gedrückt halten, um den Fahrer anhalten zu lassen. Bedenkt, dass nur Taxis mit brennender Leuchte frei sind!

- Alle PS-starken Autos beherrschen den Burnout. Dazu haltet ihr im Stand Bremse und Gas gedrückt, bis Qualm von den Reifen aufsteigt. Dann lasst ihr nur die Bremse los, um einen Blitzstart hinzulegen.

RAUS DA! Schlagt ihr auf Autos ein, steigt der Fahrer aus und ihr könnt einsteigen.

RUHE, BITTE! Ihr müsst nicht pfeifen, um ein Taxi anzuhalten. Drückt einfach lange die X-Taste.

DER LIBERTY CITY GUN CLUB

Der Waffenclub in Liberty City ist ziemlich gut versteckt und ohne Hilfe finden ihn viele Spieler sicherlich nie. Werft also einen Blick auf unsere Screenshots und merkt euch die Adresse in der Nähe des Flughafens. Im Gun Club könnt ihr verschiedene Schießparcours bewältigen und dabei Medaillen sowie Kohle verdienen. Viel Erfolg!

SCHIESSBUDE Trefft ihr die blauen Ziele, gibt es Punktabzug. Doch Vorsicht: Die Zielscheiben ballern zurück!

WEGWEISER Mithilfe dieses Screenshots solltet ihr den Gun Club problemlos finden.

UNAUFFÄLLIG Wenn ihr nicht aus Versehen daran vorbeifahrt, ist der Gun Club schwer zu finden.

TENCHU: SHADOW ASSASSINS

Wii Gegenstände und Missionen

Das neuste *Tenchu* für die Wii kann teilweise etwas frustrieren. Unsere Cheats machen euch das Leben als schleichender Ninja im alten Japan etwas leichter. Durch sie habt ihr Zugriff auf alle Gegenstände oder könnt euch in späteren Missionen austoben. Dazu haltet ihr auf dem Titelbildschirm den C- und den Z-Knopf gedrückt und gebt die entsprechende Tastenkombination ein. Das Ganze muss sehr fix über die Bühne gehen, denn länger als drei Sekunden dürft ihr euch nicht Zeit lassen.

CHEAT	EFFEKT
Oben, Links, Unten, Rechts, Oben, Links, Unten, Rechts, Rechts, 1, 2	Alle normalen Gegenstände freischalten
Oben, Rechts, Unten, Links, Oben, Rechts, Unten, Links, Links, 1, 2	Alle geheimen Gegenstände freischalten
Oben, Unten, Oben, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, Rechts, 1, 2	Volle Schwertanzeige
Unten, Oben, Unten, Oben, Rechts, Links, Rechts, Links, Links, 1, 2	Gegenstände auf maximal
Links, Links, Links, Links, Rechts, Rechts, Rechts, Rechts, 1, 2	Alle Missionen Freischalten

CASTLEVANIA JUDGMENT

Wii Kämpfer freischalten

Habt ihr den Wii-Ableger der erfolgreichen Vampir-Hatz schon ordentlich gespielt? Konntet ihr euch mit der etwas unsauberen Steuerung anfreunden und sucht nach neuen Herausforderungen? Dann probiert doch mal, die geheimen Charaktere freizuschalten. Was ihr dafür tun müsst, haben wir euch selbstverständlich aufgelistet. Viel Spaß beim Kloppen!

Charakter	Bedingung
Grant	Syphas Story durchspielen
Golem	Grants Story durchspielen
Maria	Alucards Story durchspielen
Aeon	Mit Order of Ecclesia (DS) verbinden
Shanoa	Mit Order of Ecclesia (DS) verbinden

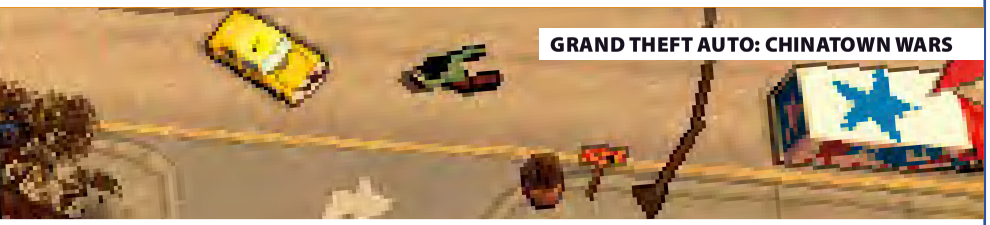
SONIC UND DER SCHWARZE RITTER

Wii Charaktere für den Mehrspieler-Modus

Segas blauer Igel flitzt dermaßen schnell über den Bildschirm, dass er doch glatt ein paar wichtige Charaktere für den Mehrspieler-Modus vergessen hat. Doch diese könnt ihr ganz leicht wieder mit ins Spiel – sprich den Gefechts-Modus – bringen, indem ihr verschiedene Anforderungen im Spiel erfüllt. Unsere Tabelle verrät euch, wie ihr an Amy, Knuckles, Tails und eine Reihe weiterer Figuren aus dem Sonic-Universum kommt.

Charakter	Bedingung
Amy Rose	Die dunkle Prinzessin (Merlina) besiegen
Blaze	Lady Percifal besiegen
King Arthur	Alle fünf „Artussagen“ sammeln
Knuckles	Sir Gawain besiegen
Shadow	Sir Lancelot besiegen
Silver	Die Mission „Lancelot kehrt zurück“ schaffen
Tails	Die erste Mission in Burg Camelot schaffen

DVD ABSPIELBAR AUF PS3, PS2, XBOX, XBOX 360, PCS MIT DVD-DRIVE, DVD-PLAYERN



BLEACH: DARK SOULS

MARIO & LUIGI RPG 3

ROCK BAND AC/DC

THEMA DES MONATS
GTA: Chinatown Wars
- Die Story
- Die Spielwelt
- Die Missionen

VORSCHAU
Let's Tap (Wii)
Little King's Story (Wii)
Mario & Luigi RPG 3 (DS)
The Kore Gang (Wii)

TEST
Baphomets Fluch – The Director's Cut (Wii)
Bleach: Dark Souls (DS)
Die Gilde DS (DS)
Family Ski & Snowboard (Wii)
MotoGP (Wii)
Ready 2 Rumble Revolution (Wii)
Rockband AC/DC Live (Wi)
Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon (DS)
Tenchu: Shadow Assassins (Wii)
Ultimate Band (Wii)

SPECIAL/MAGAZIN
Anno: Erschaffe eine neue Welt (Präsentation)
Grey's Anatomy (Hinter den Kulissen)
Leserfilm: N-ZONE wettet, dass …

TRAILER
Bomberman 2
Enchanted Folk and the School of Wizardry
GTA: Chinatown Wars
Guitar Hero: Metallica
Marbles! Balance Challenge
Pro Evolution Soccer 2009
Ready 2 Rumble Revolution
Sports Island 2
Suikoden Tierkreis
Think!
Virtua Tennis 2009
World Sports Party

NICHT ZUM WEITERVERKAUF! NOT FOR RE-SALE!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2009 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE
AUSGABE 05/2009

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS | MARIO & LUIGI RPG 3

DVD

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS

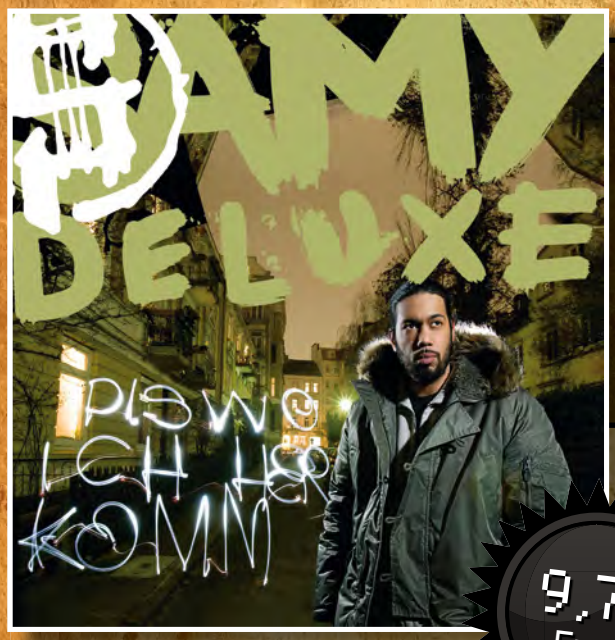
Das geniale Gangster-Epos für den DS ist da!

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer DVD zum Ausschneiden

DVD-COVER

FÜR ALLE MIT OHREN

Seit jeher ohne DRM + schon immer MP3 only



Alles steckt in der Krise? Dann hört mal, was Samy zu sagen hat.

9,79 Euro

■ **Flo Rida • Right Round Feat Ke$ha**

Phantastische Mehrtrack-Single als Vorbote von Album No.2 des HipHop-Superstars.

nur 1,99 Euro

■ **Mastodon • Crack The Skye**

Komplex, brutal, melodisch. Der Metal bekommt 2009 ein neues Konsens-Album!

nur 9,99 Euro

■ **Peter Doherty** • Grace/Wastelands

nur 9,79 Euro

■ **Silbermond • Nichts Passiert**

nur 9,99 Euro

■ **Papa Roach • Metamorphosis**

Stürmisch, hymnisch, catchy. Mit Gast-Auftritt von Mick Mars (Mötley Crüe)!

nur 9,79 Euro

MP3 :: bis 320er Qualität :: DRM-frei

nowdio

www.nowdio.de :: Das neue Downloadportal

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Arcade	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Premium/Elite	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (80 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo DSi	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Mario & Sonic bei den ... (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Rabbids Go Home (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Ghostbusters (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Anno - Erschaffe eine ... (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: MySims Racing (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: The Kore Gang (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Zelda - Spirit Tracks (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Ghostbusters (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Baphomets Fluch: Director's Cut (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Tenchu 4 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Ultimate Band (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: MotoGP (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Grand Theft Auto: Chinatown Wars (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Final Fantasy: E. o. T. (DS+Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Blue Dragon (DS)	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Reportage: Der DSi	___	❑	❑	❑
Reportage: Jäger und Sammler	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Thema des Monats: GTA Chinatown Wars (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: The Kore Gang (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Anno - Erschaffe eine neue Welt (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Little King's Story (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Baphomets Fluch: Director's Cut (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: MotoGP (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Family Ski & Snowboard (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Ready 2 Rumble Revolution (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Rune Factory: A Harvest Moon Melody (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Die Gilde DS (DS)	___	❑	❑	❑
Bonus: Leserfilm	___	❑	❑	❑

8. Was wünschst du dir am meisten als Extra in der Premium-N-ZONE?

❑ Ganz klar Poster!
❑ Extrahefte zu bestimmten Themen sind mir am liebsten.
❑ Ich bevorzuge nützliche Gimmicks, zum Beispiel
_____

9. Wie gefällt dir das N-ZONE-Layout?

❑ Endlich wurde der Look modernisiert. Gefällt mir richtig gut!
❑ Ich bin weniger zufrieden, das Layout geht aber gerade so in Ordnung.
❑ Mir gefällt die neue Aufmachung überhaupt nicht.
Das wünsche ich mir: _____

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschauen ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör ❑ Retro

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii und DS gefallen dir derzeit am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii und DS wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 05, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

DIE HIGHLIGHTS BEI VIDEOGAMES ZONE.de

ALLE INFOS ZUM NINTENDO DSi

Die Seitenanzahl in der N-ZONE ist begrenzt, doch das Internet bietet genügend Platz für noch ausführlichere Meinungen, Analysen, Trends und Beobachtungen. Auf unserer speziellen Themenseite dreht sich alles um Nintendos neuen DSi!
Themenseite: erreichbar über N-ZONE-Startseite: „Nintendo DSi: Alle Infos zum Europa-Start"

DIE NERVIGSTEN UND FIESESTEN FRUSTSTELLEN

Nervig, frustrierend und unverschämt schwierig: In unserem Zockerleben gab es so einige Momente, in denen wir am liebsten den Controller in die Ecke geworfen hätten. Manche von uns haben stattdessen auch das jeweilige Spiel weggelegt, es nie mehr angefasst und es verstauben lassen. Einige dieser harten Nüsse stellen wir euch auf Videogameszone.de vor. Schaut nach, ob ihr die Spiele kennt oder gar beendet habt! **Suchbegriff:** Fruststellen

DIE HISTORIE VON SEGA – VON DEN ARCADE-ANFÄNGEN BIS SONIC CHRONICLES

Angefangen als „Standard Games" im Jahre 1940 und 1951 umbenannt in „SErvice GAmes of Japan" importierte Sega damals noch Münzautomaten für die in Japan stationierten US-Militärs. Mittlerweile ist Sega Kult! Lange Zeit war Sega ein gefährlicher Konkurrent für Nintendo und später dann auch Sony.
Suchbegriff: Sega-Historie

MITMACHEN UND GEWINNEN!

CHARTS

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „computec nzone Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „computec nzoneMW03" und wählt somit *Ghostbusters* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „computec nzone Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „computec nzoneLC11", wenn *Advance Wars: Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

GEWINNSPIELE

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „chance nzone+Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „chance nzone42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt".

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern gefordert) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 13. Mai 2009

MOST WANTED

01. Another Code	Wii
02. Indiana Jones und der Stab.	Wii
03. Ghostbusters	DS
04. Kororinpa 2	Wii
05. Rock Revolution	Wii
06. Rock Revolution	DS
07. Tales of Symphonia	Wii
08. Pipe Mania	Wii
09. Need for Speed Nitro	Wii
10. Endless Ocean 2	Wii
11. No More Heroes 2	Wii
12. Anno - Erschaffe eine neue Welt	Wii
13. Williams Pinball Classics	Wii
14. Guitar Hero O.T.: Modern Hits	DS
15. Kirby Super Star Ultra	DS
16. Mario & Luigi RPG 3	DS
17. Overlord Minions	DS
18. Overlord: Dark Legend	Wii
19. Jagged Alliance	DS
20. de Blob	DS
21. The Kore Gang	Wii
22. M&S Olympische Winterspiele	Wii
23. Cursed Mountain	Wii
24. Pikmin 3	Wii
25. Tiger Woods 2009	DS
26. Ghostbusters	Wii
27. Guitar Hero Metallica	Wii
28. Geheimakte 2	Wii
29. The Conduit	Wii
30. The Whispered World	Wii
31. Punch Out	Wii
32. Let's Tap	Wii
33. Wii Sports Resort	Wii
34. Monsters vs. Aliens	Wii
35. Sam & Max: Season One	Wii
36. One Piece	Wii
37. EA Sports Gran Slam Tennis	Wii
38. Pokémon Platin	DS
39. Mario Super Sluggers	Wii
40. Anno - Erschaffe eine neue Welt	DS

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Castlevania: Order of …	DS
03. Mario Kart Wii	Wii
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Super Smash Bros. Brawl	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Pro Evolution Soccer 2008	Wii
10. Sonic Chronicles	DS
11. Advance Wars: Dark Conflict	DS
12. Rayman Raving Rabbids TV …	Wii
13. Mario & Sonic bei den Olymp. …	Wii
14. Pokémon Battle Revolution	Wii
15. Fire Emblem: Goddess of D.	Wii
16. Spectrobes 2	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Need for Speed Undercover	Wii
19. Wii Fit	Wii
20. Guitar Hero On Tour Decades	DS
21. Lego Batman	Wii
22. Metroid Prime 3	Wii
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Animal Crossing: Let's Go …	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Disaster: Day of Crisis	Wii
27. Guitar Hero World Tour	Wii
28. Lock's Quest	DS
29. Nintendogs	DS
30. The World Ends With You	DS
31. Smackdown! vs. RAW 2009	Wii
32. Wario Land: The Shake Dim.	Wii
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Assassin's Creed	DS
35. FIFA 09	Wii
36. New Int. Track & Field	DS
37. Okami	Wii
38. Lego Indiana Jones	Wii
39. Dragon Quest Monsters: J.	DS
40. Harvest Moon: Magical M.	Wii

D: 33 339; € 0,50/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) ; Teilnahme nur aus Deutschland möglich

N-ZONE

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Albrecht Hengstenberg, Rainer Rosenbusch
Objektleitung Games Group	Petra Fröhlich, Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange, Sebastian Heise
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Maik Koch, David Martin, Christian Schönlein, Mark Elpers, Sebastian Billmeier, Timo Klein, Florian Hamburger
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Heidi Schmidt, Claudia Brose
Community Manager	Marc Brehme, Andreas Bertits
Layout	David Mola (Ltg.), Arne Söntgerath
Bildredaktion **Titelgestaltung**	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff David Mola
CD, DVD, Video	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Christine Alt
Commercial Director **Vertriebskoordination** **Marketing**	Hans Ippisch Sabine Eckl-Thurl Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan, Christina Seiffert
Produktion	Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Leiter Neue Medien	Justin Stolzenberg
Projektleitung & Konzeption	Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung	Marc Polatschek, Rene Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN-VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, Wii PLAYER, X3, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, GAMES AND MORE, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, MAXIM FASHION, CELEBRITY STYLE, MAXIM
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM, PLAYBOY EXCLUSIVE, IN STYLE.

DIE KOLUMNE

320 Euro = 40 Euro

Es gibt Tage, da blicke ich neidisch zu den Sony- und Microsoft-Fans. Nein, ich spiele nicht auf die Tatsache an, dass es die PlayStation- und Xbox-Controller auch in Schwarz gibt, sondern auf die Online-Marktplätze der Konkurrenz. Auf der Virtual Console werde ich an 80 Prozent aller Freitage mit miesen Commodore-64-Krepierern und NES-Nieten abgefertigt. Auch die aktuellen WiiWare-Emissionen stinken zumeist so sehr zum Himmel wie die Gelben Säcke vor meiner Haustür. Ganz krass wird es aber, wenn ich mir die *Sega Mega Drive Ultimate Collection* ansehe, die es seit Kurzem für PS3 und 360 gibt. Der Retro-Rumms für HD-Konsolen enthält mehr als 40 Games aus den frühen Neunzigern und – kostenlos, gratis, für lau! – noch ein paar Master-System-Schinken als Zugabe. Hallo?! Wenn ich mir den ganzen Kram für die Wii herunterladen WÜRDE – man beachte den Konjunktiv –, würde ich stolze 320 Euro berappen. Das geht also mal gar nicht. Klar ist aber auch, dass eine vergleichbare Spielesammlung mit Super-Nintendo-Klassikern nicht denkbar wäre. *Super Metroid*, *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, *Star Wing*, *Super Mario World*, *Yoshi's Island*: All diese Games sind für stundenlange Unterhaltung ausgelegt, selbst 15 Jahre nach ihrer Erstveröffentlichung. Würde Nintendo eine 30-in-1-Kollektion anbieten, könnten sich die Spieler drei Jahre lang im Keller einschließen. Ohne Anschluss ans Internet, ohne Möglichkeit zum Online-Shopping, nur mit Wasser und Brot. Da blicke ich doch gern zu den Sony- und Microsoft-Fans. Die dürfen wenigstens vernünftig essen und trinken. Prost Mahlzeit!

KURIOSES AUS DER VIDEOSPIELBRANCHE

Ganz Chinatown in einer Box

Momente gibt's, die gibt's gar nicht: Zur Promotion von *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* für den DS hat Rockstar Games ein ganz besonderes Pressepaket geschnürt. Es besteht aus dem Spiel, der Anleitung, zwei Ess-Stäbchen (die man auch als Stylus nutzen kann) und einer SD-Card. Das Päckchen wurde an viele Spiele-Redaktionen in Deutschland verschickt, darunter auch an die N-ZONE. Diesen China-Schmaus lassen wir uns gerne schmecken!
Auf www.n-zone.de gibt's weitere Bilder von der Sammlerbox (Suchbegriff: „Nudelsnack").

DAMALS

Der Zoom des Monats: Das stand vor fünf Jahren in der N-ZONE.

Ein Interview in der N-ZONE 06/2004 widmete sich der GameCube-Version von *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*. Die prominente Überschrift „*Splinter Cell* nicht onlinefähig!" nahm bereits einiges vorweg, was auch vom Entwickler angesprochen wurde: „Das GameCube-Modem ist viel zu wenig verbreitet", kommentierte Olivier Dauba, Co-Producer des Spiels. Auch heute stehen Nintendos Konsolen immer noch unter Beschuss der Online-Zocker: Viele Gamer kritisieren die geringen Kommunikationsmöglichkeiten und die umständlichen Freundescodes. Dass die aktuelle Wii- und DS-Hardware-Generation daran etwas ändert, ist derzeit unwahrscheinlich. Wir bangen also weiter.

„Das GameCube-Modem ist viel zu wenig verbreitet!"

WAS WIRD GESPIELT BEI ...

BORIS GOJIC

Boris Gojic ist PR-Manager in der deutschen Niederlassung von Electronic Arts in Köln. Er hat uns neulich unter anderem mit spielbaren Versionen zu *MySims Party* und *MySims Racing* besucht.

Was spielst du im Augenblick?
Momentan spiele ich gerne *Trivial Pursuit* auf der Wii, *FIFA 09* auf der Xbox und *Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf* auf dem DS.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Abgesehen von *Layton* sind das alles sehr gesellige Spiele, die vor allem mit Freunden am meisten Spaß machen. *FIFA 09* im 10-vs.-10-Modus ist einfach das coolste, was es momentan an Multiplayerspielen gibt.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
The Legend of Zelda: A Link to the Past, weil es einfach das perfekte *Zelda* mit der perfekten Steuerung ist.
Super Mario Galaxy: Das absolut vollkommene Mario-Spiel, das sämtliche Wow-Momente der bisherigen Spiele vereint.
Tetris für den Game Boy: Ich glaube, das bedarf keiner Begründung …

Welche Wii- oder DS-Neuauflage wünschst du dir?
Secret of Mana für den DS wäre fantastisch!
Für die Wii? Ein ordentliches Rock'n'Roll Racing-Remake aus der Iso-Perspektive, bitte!

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Atari 2600: Superman

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Rock Band, außerdem *Left 4 Dead* (dt. Version)

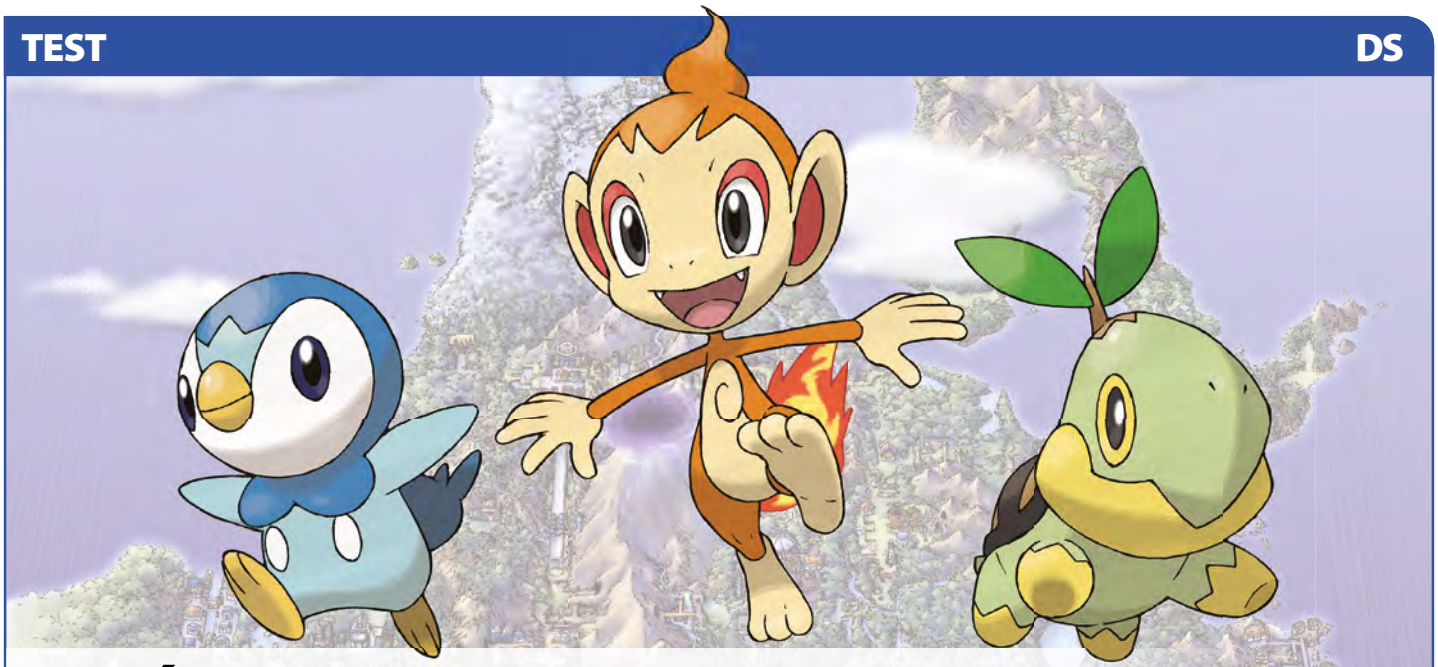
Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Haltet mal Ausschau nach neuen DS- und Wii-Spielen im Nintendo-Regal. Es lohnt sich. Ehrlich.

METROPOLIS DAMALS Superman auf dem Atari 2600 war eines der ersten Spiele, die Boris gezockt hat. Ob er's heute immer noch spielen würde?

AUSGABE 06/09 AB 13.05.2009 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft üblicherweise 1 bis 2 Tage früher.

TEST DS



POKÉMON PLATIN

Fans der knuffigen Monsterbande haben sich den 22. Mai schon dick im Kalender angestrichen, denn dann erscheint der nächste große Pokémon-Titel für den DS. Mit etwas Glück testen wir bereits die deutsche Fassung, ansonsten nehmen wir uns die US-Version des Spiels vor.

VORSCHAU Wii

TOP SECRET!

Im Vorschauteil der nächsten Ausgabe haben wir eine wirklich tolle Überraschung für alle Core-Gamer parat! Ihr dürft gespannt sein!

TEST Wii

EXCITEBOTS: TRICK RACING

Racing made by Nintendo: Von den Excite-Truck-Entwicklern kommt diese actionreiche Rennspielhoffnung für die Wii.

TEST Wii

LITTLE KING'S STORY

Reicht's zum Überraschungshit? In der kommenden Ausgabe kommt der vielversprechende Titel auf den Prüfstand!

LESEFUTTER FÜR KONSOLENFANS

Wii Player 04-07/09
Top-Themen: *Ultimate Band, Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen,* Der Nintendo DSi unter der Lupe, *Wii Sports Resort, Anno* u. v. m.

play³ 05/09
Top-Themen: *Bioshock 2, Red Faction Guerrilla, Operation Flashpoint 2, Sacred 2, Split Second, Wheelman, Ghostbusters: The Videogame* u. v. m.

X3 03/09
Top-Themen: *Wanted, Sacred 2, Split Second, Ninja Blade, Resident Evil 5, Battlefield 1943 Pacific, Watchmen, Wolfenstein, HAWX* u. v. m.

Games Aktuell 03/09
Top-Themen: *God of War 3, Wolfenstein, Resident Evil 5, HAWX, Army of Two: The 40th Day, Need for Speed: Shift, Guitar Hero Metallica, The Conduit,* u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

Jetzt neu am Kiosk!

Für nur 1,- EURO

www.gamesandmore.de

DRAGON QUEST®

Die Hand der Himmelsbraut

DAS ABENTEUER DEINES LEBENS!

www.dragonquest-game.de

6
Freigegeben ab sechs Jahren gemäß §14 JuschG
usk

NINTENDO DS. SQUARE ENIX.

DRAGON QUEST®: Die Hand der Himmelsbraut © 2008, 2009 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ARTEPIAZZA/SQUARE ENIX Alle Rechte vorbehalten.
© KOICHI SUGIYAMA
DRAGON QUEST, SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX Logo sind Handelsmarken oder registrierte Warenzeichen von Square Enix Holdings Co., Ltd. THE HAND OF THE HEAVENLY BRIDE ist ein registriertes Warenzeichen oder eine Handelsmarke von Square Enix Co., Ltd. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.